

DIRTY PAIR, CROMOS SAIYUKI, KOBATO.
ANIME & MANGA
Colecci
35
SÓLO $29.99
CONTIENE CD
Incluye
GRATIS
un ejemplar de
CONEXIÓN MANGA
Promoción válida sólo para México
CD ROM INTERACTIVO GRATUITO EN LA COMPRA DE ANIME Y MANGA No. 35
© DERECHOS RESERVADOS
35
Videos
Wallpapers
Imágenes
musicAnime
ANIME & MANGA
MANGA CD
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL
EL ANIME EN EL 2007
SHAKUGAN NO SHANA
musicAnime
Yoko Kanno, B'Z, y mucho más...




# CONTENIDO



# Editorial

Cada año en Japón se crean decenas de nuevos animes y mangas para todo el público de ese país. Pero seamos sinceros, no todo es lo más original ni lo mejor que se ha visto. En realidad, muchas compañías están pendientes de que fue lo qué sacaron sus competidores y tuvo éxito, para replicarlo ellos mismos y conseguir más público.

Así tenemos las olas de princesas mágicas que pasaron de ser niñas que venían a buscar cómo ser princesas responsables, a las jóvenes heroínas que trabajan en equipo. Chicas cayendo por pozos a mundos mágicos, grupos de jóvenes héroes salvando a su diosa / princesa / vecina. Las chicas con espadas, las chicas con pistolas, los jóvenes bishonens que buscan a su verdadero amor.

Dentro de estas tendencias, en ocasiones, es done encontramos verdaderas joyas, ya que todos estamos de acuerdo que no es lo mismo Sailor Moon a su clon número 225. Dela misma forma, podemos diferencias quiénes son los mangakas que se merecen llamar maestros del oficio, pues son ellos, y ellas, los que marcan las tendencias en lugar de seguirlas.






**DIRECTORIO ANIME Y MANGA**

**Editor Responsable**
Juan Antonio Flores Valdovinos

**Director de la Publicación**
Adalisa Zárate

**Diseño Gráfico**
Paolo Fiorentini

**Corrección de Estilo**
EDITOPOSTER

**Colaboradores**
Jareth Levrack
Adalisa Zárate
Aurea D. Freniere
Eurídice M. Lozano
Aoi
Carlos Salto
Josadec y Rodrigo Ramos

**Calidad Digital**
Fabián Vázquez
Alejandro Sánchez

**DIRECTORIO EDITORIAL**

**Dirección General**
Juan Antonio Flores Valdovinos

**Dirección Administrativa**
Claudia Flores Valdovinos

**Dirección de Operaciones**
Miguel Angel Ruíz
**Asistente**
Adriana Villalobos

**Dirección de Circulación**
Verónica Maldonado

**Dirección de Diseño**
Laura O. Bárcena Villalba

SERVICIOS

Ventas de publicidad
Luis García de León
luisgl@vanguardiaeditores.com
1323 0100 ext.103

¿Quieres ser distribuidor?
Lourdes Nuñez
Rafael Esquivel
Marca 13230 0100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com

Suscripciones
www.suscribeteonline.com
01 800 288 80 10

**En nuestro próximo número:**
Los Villanos Favoritos





ANIME Y MANGA Colección de Luxe No. 35 Edición catorcenal; publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera. México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Pre-prensa: Procesos Industriales de Papel S.A. de C.V. Av. 16 de Septiembre No. 145 Col. Fraccionamiento Industrial Alce Blanco. C.P. 53370 Naucalpan, Edo. Méx. Tel. 5576 0311/ 0283. Preprensa EP/Zaragoza Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2005-091910161300-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.13318 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp.CCPRI/3/TC/05/17189 No.10891 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México Copyrigth © 2002 Fecha de publicación: SEPTIEMBRE 2007.



# EL ANIME EN EL 2007

Apenas vamos a la mitad del año, y ya es bastante claro cuáles son las tendencias por las que vamos a recordar al 2007, por supuesto, respecto a la industria del anime. El año pasado el tema a tratar, sin lugar a dudas, fue lo "retro", con viejos autores sacando la cabeza de sus estudios para sacudir la industria del entretenimiento. Como ejemplo fehaciente estuvo la continuación de la *Saga de Inferno*, un recordatorio más de que la aventura casi está llegando a su fin.

También fuimos testigos del regreso de CLAMP con sus dos esperadas series: *Tsubasa Chronicle Reservoir* y *xxxHolic*. Demostrando con esto que a pesar de sus problemas internos, este cuarteto de chicas aún tiene mucho de qué hablar. Pero el año pasado no sólo significo un regreso de los mangakas consentidos de muchos, sino, y también, del uso de géneros populares tales como "chicas o chicos perdidos en otro mundo", que esta vez tuvieron toques de Yaoi, algo que jamás habríamos sospechado.

Tal pareciera que el año pasado se guió por tendencias muy específicas, dejando sorpresivamente un camino para la ciencia ficción. Este año no obstante las cosas pintan un poco diferente para la industria del anime, y a mitad de año parece que se van a diversificar un poco...

## EL ANIME DURANTE EL 2007

Hablar de una tendencia definitiva en el 2007 es aún imposible, dado que nos encontramos a mitad de año; sin embargo, sí podemos aventurarnos a dar un pronóstico con los animes que ya se están transmitiendo o con los próximos a ser lanzados.

Como siempre, empezaremos recordándoles sobre los mangas que se están adaptando a animación, y que han causado un gran revuelo entre los fans. Sin lugar a dudas el manga más esperado para su adaptación a este medio fue *Death Note*. Fue escrito originalmente por la autora Tsugumi Ohba y dibujado por Takeshi Obata (quien también dibujara *Hikaru no Go*). El anime, que comenzó a transmitirse en Octubre 3 del 2006, fue dirigido por Tetsuro Araki y producido por Madhouse studios. Tuvo un éxito instantáneo no sólo en Japón, sino alrededor del mundo, lo que forzó a cadenas televisivas en los Estados Unidos a tener disponible los episodios en Internet. Este hecho convierte a *Death Note* en el primer anime que es distribuido simultáneamente en un país extranjero.La serie, al contrario de las películas, está basada en el argumento del manga (con tan sólo muy pocas modificaciones), y contará con 37 episodios en total.

Otro anime que también ha levantado polémicas, es *D Gray man*. Esto debido a su similitud con *Fullmetal Alquemist*, y a que los personajes principales portan prótesis de metal. Sea como sea, la *premiere* de este anime ha levantado toda clase de controversias entre los fans y los no fans, creando una competencia, insana por supuesto, y especulaciones de si *Fullmetal* es mejor como anime que *D gray man*. El anime constara de 53 capítulos en total, que comenzaron a ser transmitidos por TV Tokio, y fueron producidos en los estudios de animación TMS Entertainment.

Sin lugar a dudas, los japoneses están lejos de dejar pasar aquello que les dio dinero; si bien no es una copia *D gray man*, sí posee los elementos que hizo de *Fullmetal Alquemist* un éxito a nivel mundial.

Y hablando de épocas pasadas, a los fans de CLAMP les placerá conocer que sus heroínas están de regreso con *Code Geass*, un anime dirigido por Goro Taniguchi, escrito por Ichiro Okouchi – quien escribiera *Planetes*, la serie ganadora del título de la mejor animación de ciencia ficción del 2006- y producido por los estudios Sunrise.





Esta vez las CLAMP están a cargo del diseño de personajes, lo que en mucho contribuyo al éxito inmediato de la serie. Esta fue por primera vez transmitida en Noviembre del 2006, y se compone de 25 capítulos por temporada. Sólo la primera temporada ha sido animada. La serie, por su puesto, es de ciencia Ficción, lo que últimamente parece ser la regla entre los animes que se están produciendo. Entre los del mismo corte están *Moonlight Mile* (producido por Studio Hibari y dirigido por Iku Susuki), y otro *spin off the Gundam Seed* que ahora tendrá lugar en la Era Espacial.

Otro autor que también está de regreso dentro del anime, es Nobuhiro Watsuki. Nos trae una historia llamada *Buso Renkin* (¿A alguien más le suena a un anagrama de *Rurourin Kenshin*?), que trata de un chico que vence monstruos llamados homúnculos con una espada de alquimia... La serie fue animada por estudios XEBEC, dirigida por Takao Kato y cuenta en total con 26 episodios.

Por supuesto, no todo es para hombres. Este año también tenemos series exclusivamente para chavas, a tal grado que les informamos que el regreso de los bishonens está a la vuelta de la esquina. Un ejemplo de esto es *La Corda D' Oro – Primo Passo-* y *The Wall Flower*. Este ultimo manga, que ya ha sido traído a nuestro país, nos narra los intentos fallidos de cuatro galanes por cambiar la apariencia de una heredera que, más que Paris Hilton, parece Betty la fea. Por supuesto, los bishonens no son los únicos que estarán de moda. Para todos aquellos fans de las historias de harem, les comentamos que están de regreso series como *Negima*, realizada por el estudio XEBEC, y que ahora regresa a la pantalla en forma de dos OVAS ("*Maho Sensei Negima, spring Special?*" y "*Summer special*").

También este año hemos sido testigos de lanzamientos menos "comunes" como la serie de *Bartender*, que nos narra lo paciente que puede ser uno de estos empleados cuando los clientes vienen a contarle sus problemas. Este último anime ha causado revuelo entre los seguidores del anime en Japón, quienes lo han clasificado como lo más original de entre los últimos lanzamientos.

Otra cosa que vale la pena comentar es el regreso de los japoneses adaptando literatura occidental. Esta vez las novelas afortunadas, que pasarán por el cuchillo japonés, son ni más ni menos que *Los Miserables* (de Victor Hugo) con la serie *La Pettite Cossette* y *Romeo y Julieta* (cuyo anime lleva por nombre *Romeo x Juliet*). A pesar de que ambas han recibido sus respectivas críticas, nunca hay que negar la habilidad que tienen estos japoneses para hacer adaptaciones.

Por ultimo les mencionaremos el nuevo proyecto de Katsuhiro Otomo, que esta vez cedió a diseñar los personajes para el anime *Freedom*, que en esencia pretende publicitar el consumo de una sopa de fideos, cuyo personaje principal parece ser adicto a ella.

Por supuesto, esta es sólo una probada de lo que nos ha traído el 2007. Aún falta esperar a que termine la temporada de lanzamiento para ver qué otras sorpresas nos depara la industria japonesa. No obstante, y a pesar de que hay muchos temas recurrentes (*magical girls*, series de harem, etc.), es bueno conocer que los japoneses este año se pusieron las pilas para otorgarnos más variedad en sus productos.

Aurea D. Freniere



# MÁS ALLÁ DE LAS

Dicen por ahí que las influencias son la raíz y el inicio de todo lo que está de moda. Quizá dentro del manga y del anime esto sea una regla general, sólo hay que retroceder un poco en le tiempo para ver que esto constituye una verdad. En aquellas épocas (y para todos los que no sean tan viejos como yo), la regla general era que uno iba a prender la televisión o abrir un manga para encontrarse con dos temas importantísimos : Las guerreras mágicas y los equipos sentai; los primeros siendo el grupito de chiquillas que por "x" o "y" causa terminaban heredando poderes mágicos extraordinarios – además de un guardarropa bastante festivo-, y los segundos siendo el equipo de guerreros que juntos luchaban en contra de las fuerzas del mal.

En el caso de las guerreras mágicas, el regreso del género sucedió con *Sailor Moon*. Si, con la guerrera que no sólo luchaba por el amor y por la justicia, sino que además nos mostró que luchar en una micro minifalda era bastante atractivo, y que la construcción de una ciudad de cristal en un sitio con incidencia a sismos no sonaba, a final de cuentas, tan descabellado.

No falta decir que *Sailor Moon* fue TODO un éxito, reviviendo no sólo el género de guerreras mágicas sino, y también, pavimentando el camino para otras tantas series que más adelante tendrían su propia horda de fans. El clásico ejemplo de esto es *Magic Knight Rayearth*, creada expresamente por CLAMP a petición de su editor, quien quería acaparar parte de la audiencia de Naoko, y quien pretendía que el género pudiera ser vendido para una audiencia mucho más madura.

Aquel editor no podría haber estado más acertado en sus pronósticos, puesto que *Magic Knight Rayearth* empujó al género

Parece que la ciencia ficción se está cada día arraigando más en la industria del anime y del manga. Prueba de esto es el manga *Moonlight Mile* por Yasuo Ohtagaki cuyo anime recientemente fue televisado (para ser más exactos el 3 de Marzo del presente año), por la cadena televisiva WOWOW. Aún es demasiado pronto para decir que la serie ha sido un éxito –sobre todo a nivel mundial–, sin embargo, ha recibido buenas criticas y ha sido tomada con buena aceptación por parte de los conocedores del anime y el manga.

**La historia.**

Básicamente el manga redunda en Gorou Saruwatari y Lostman, una pareja de montañistas que ya han escalado todo tipo de cimas, y que a estas alturas del partido sienten que sus aspiraciones de vida están completas. Sin embargo al llegar a la cima del Everest y al observar desde ese punto la Estación Espacial ISA, se les mete en la cabeza la idea de convertirse en astronautas. A pesar de que para muchos la idea no sólo es estúpida, sino descabellada, los dos montañistas lo ven como la conquista de una cima más.

Como esto es un manga y estos dos tipos tienen la mejor suerte del mundo, la NASA comienza a planear un nuevo proyecto para extraer una nueva fuente de energía denominada Helium 3, que se encuentra ni más ni menos que en la Luna, lo que obliga a Gorou y a Lostman a unirse al equipo de investigación para poder cumplir sus sueños. La historia nos narra la vida de Gorou y Lostman mientras que trabajan en la NASA como constructor y piloto respectivamente, a la par que luchan por ganarse un puesto entre los astronautas designados para abordar la nave Nexos, que los llevara finalmente de viaje a la luna.

La serie evidentemente toca temas de ciencia ficción y los interminables enfrentamientos entre naciones con respecto a los diversos programas espaciales, lo que la hace bastante más apegada a la realidad, y menos especulativa en lo referente a este tema en comparación con otras series japonesas. Como dato curioso, les comentaremos que la serie fue inspirada por Ken Noguchi, un alpinista nacido en los Estados Unidos en Massachussets de padres japoneses y ambientalista de corazón, quien a la edad de 25 años (1999) se convirtió en la persona más joven en escalar los 7 picos más altos alrededor de todo el mundo, y quien después de eso se dedicó a dar platicas por todo el planeta para promover una mejor práctica para la protección ambiental.

El anime, que fue lanzado en Marzo de este año, constara de 2 temporadas. La primera que lleva por nombre *Despegue* (*Lift Off*) ya tuvo fin en Japón y consta de 12 episodios de 25 minutos cada uno.

La segunda temporada llevara por nombre *Aterrizaje* (*Touch Down*) y estará formada por tan sólo 14 episodios. A pesar de que se ha dicho que será televisada después de que la primera temporada llegue a su fin, aún no se ha hablado de la fecha de salida.

La dirección de la primera parte estuvo a cargo de Iku Susuki, quien dirigiera series como *Maze*, *EYES of Mars*, y *Fake*, mientras que el guión estuvo a cargo de Akinori Endo, quien estuviera en esta misma área en series tales como *Gundam*, y *3x3 eyes*. De la música se ecargó Kan Sawada, quien musicalizara series como *Doraemon* y la bellísima película de *La tumba de las Luciérnagas* del internacionalmente conocido director Hayao Miyazaki. Definitivamente *Moonlight Mile* es una propuesta fresca que no hay que




Aurea D. Freniere

un peldaño más arriba, añadiendo además un argumento detrás de las niñas elegidas, y planteándonos que el destino de toda "elegida" podría resultar más bien en una tragedia griega. Claro, en este caso las CLAMP habían mezclado varios géneros en uno solo. Hay que tomar en cuenta que esta historia no sólo posee el elemento de "niñas normales con poderes sobrenaturales y atuendos estrafalarios", sino que además tocó otro género un poco dejado de lado por los japoneses: "las niñas que caen dentro de un mundo mágico".

Como ejemplo a este género tenemos la ultra popular *Fushigi Yuugi*, dibujada por la aclamada Yu Watase, donde se nos narra las aventuras de Miaka y su viaje a otro mundo, en donde, al igual que las *Guerreras Mágicas*, termina participando en el destino de aquel planeta extraño, como guerrera elegida. El género siguió cambiando conforme los años pasaron, y fue utilizado desde diversas formas hasta que enviar a una niña al mundo mágico no fue, pero para nada, suficiente y fue entonces cuando los hombres comenzaron a viajar. Ejemplo de esto es la historia de *Kyo Kara Maoh*, donde el protagonista viaja (después de caer en un excusado) a otro mundo, poblado de hombres y donde a primera vista no hay mujeres. Interesante ¿no? No falta decir que aquí en México ya todos tenemos un doctorado en lo que a guerreras mágicas se refiere, a tal punto, que antes que llegara la invasión con *Caballeros del Zodiaco*, podría atreverme a decir que pensamos que en Japón sólo hacían series de ese corte (claro, de eso y de Mechas). Por ejemplo, estaba Gigi, quien no tuvo que hacer mucho esfuerzo para ganarse nuestros corazones, y para que luego sufriéramos al saber que su muerte la había causado un vulgar camión (seguramente era un micro).

A la fecha ha habido incontables series de Guerreras Mágicas que para los mexicanos (y estoy segura que para muchos latinoamericanos), significaba pensar en anime –o bien en caricaturas japonesas.- Después de haber sido testigos del viaje de un adolescente a través de un excusado a un mundo mágico, es un tanto difícil anticipar qué nos depara este género que al parecer aún tiene varias sorpresas, irónicamente, bajo la manga.

Aurea D.Freniere




# DEATH NOTE

Uno de los mangas más comentados en el 2006 fue definitivamente *Death Note*, escrito por la autora Tsugumi Ohba, y dibujado por el aclamado autor Takeshi Obata. El manga no sólo ganó varios prestigiosos premios dentro del circulo de mangakas en su país de origen sino que además tomo por sorpresa al resto del mundo, mostrando que escribir en un cuadernito negro podría ser más bien peligroso, especialmente cuando estaba en manos de un estudiante aburrido.

## ¿DE QUÉ SE TRATA?

*Death Note* (o lo que es lo mismo *El Cuaderno de La Muerte*), nos narra la historia de un estudiante de preparatoria Light Yagami, que un día durante una clase encuentra un cuaderno negro tirado a mitad del patio de la escuela.

El cuaderno en la tapa tiene escrito: Death Note, y en su interior vienen adjuntadas las sencillas reglas de que la persona cuyo nombre sea escrito en cualquier de sus páginas morirá.
A pesar de que en un principio, nuestro protagonista toma a broma las reglas, al ponerlas en practica se da cuenta que posee algo que podría liberar al mundo de la escoria humana, y es así como se embarca en una lucha contra el mal, para limpiar a la tierra de toda maldad.

## LA LEYENDA DEL DEATH NOTE

No es difícil imaginar porque una historia como esta halla tenido éxito fuera de Japón, puesto que no sólo la historia es bastante buena, separándose en mucho de lo que generalmente nos llega de aquel país, sino que también posee un dibujo excelente que lleva de la mano al lector. El manga se compone de 12 volúmenes que pueden ser conseguidos en nuestro país de mano de la editorial Viz. Atrajo tanta atención del público en general que fue inmediatamente traducido a películas de Live Action (aun cuando el manga no había llegado a su fin), siendo por supuesto, algo extremadamente raro en la industria japonesa ya que por lo general siempre el anime está considerado primero como adaptación.

Las películas al igual que el manga (basadas en los tomos 1-6), tuvieron un éxito sin precedente, dentro y fuera de Japón, y se han corrido rumores de que la Warner Bros las distribuirá el próximo año como parte de su barra de verano. Esta decisión no es de extrañarse puesto que en su país natal *Death Note*, la película, venció en taquilla al Codigo Da Vinci.

Las películas aunque fueron filmadas antes de que terminara el manga, plantean acontecimientos diferentes a la historia original, pero no por eso el argumento deja de ser igualmente interesante y complejo, como el de su fuente original.

Con la finalización del manga, el anime comenzó a ser adaptado por los estudios Madhouse y a transmitirse en Octubre del 2006, teniendo un éxito inmediato entre sus seguidores. Vale la pena aclarar que el anime tiene pocas alteraciones con respecto al manga, lo que lo hace una adaptación bastante fiel, sin tener que soportar los molestos capítulos de relleno que acostumbran a hacer las televisoras con otras historias.

Actualmente es difícil no sumergirse en el mundo del anime y del manga sin escuchar de *Death Note*. El uso de la memorabilia (tales como cuadernos, maquetados con la leyenda de Death Note en la tapa), han sido censurados en otros países debido a que los consideran inadecuados pues varios estudiantes que los usaban, habían escrito los nombres de sus maestros (o bien de las personas que no les caían bien) dentro del mismo.

A pesar de que ha habido varios intentos de boicotear la importación del manga a ciertos países asiáticos, *Death Note* sigue cosechando éxitos, inclusive ahora como novela (escrita por Nisio Isin).

Con este precedente es difícil imaginar dónde el fenómeno de Death Note se detendrá. Algo que si es seguro es que este manga ya ha pasado a la historia. De eso no hay ni la menor duda.

***Aurea D. Freniere.***



# ROMEO X JULIET

Adalisa Zárate

Tras el éxito de *Gankutsou*, estudio Gonzo decidió hacer un nuevo experimento de narrativa y adaptación con otro gran clásico de la literatura Inglesa. Así como *Gankutsou* está basado en la novela de Alexander Dumas, *El Conde de Montecristi*, ahora la nueva *Romeo X Juliet* esta medianamente basada en *La Trágica Historia de Romeo y Julieta*, del legendario William Shakespeare. Medianamente, porque no solo la acción es trasladada a Neo Verona, una ciudad aérea, sino que todo el argumento alrededor del romance de los dos jóvenes protagonistas es bastante diferente a lo escrito por el dramaturgo Inglés

En la ciudad de Neo Verona, los Capuleto gobiernan, cosa que a los Montesco no les parece muy bien, y deciden revelarse en su contra asesinando a toda la familia en una noche tormentosa para ser los que dirijan el destino del pueblo. Sin embargo, antes de que puedan masacrar a los Capuleto, la pequeña Julieta es escondida por los sirvientes leales al Señor Capuleto por lo que resulta ser la única sobreviviente de la familia real.

Pasan catorce años del suceso, y Neo Verona no esta mucho mejor, ya que los Montesco son todo lo que sus antecesores no eran. Gobiernan con puño de hierro, siendo bastante intolerables a la desobediencia. Pero el hijo heredero de los Montesco, Romeo, no está precisamente feliz con su familia, ya que está destinado a casarse con la linda Hermione aunque él está enamorado de una chica misteriosa a la que conoció en un baile de máscaras.

Los que conocen la historia original saben que la chica en cuestión es Julieta, quien ha sobrevivido todos estos años al disfrazarse de un joven campesino de nombre Odin. En un principio, Julieta ni siquiera recordaba la masacre, pero tuvo la mala suerte de recordarlo poco antes de conocer a Romeo, cuando cumplió los dieciséis años y le fue entregada la Espada de los Capuleto.

Con la espada, Julieta decide luchar contra las injusticias de los Montesco en nombre de su familia, bajo el nombre de Tornado Rojo. Claro, no porque busque venganza, sino porque es lo justo. Es como Tornado Rojo que conoce a Romeo por primera vez, aunque él no lo sabe. Ella tampoco sabe que él es un Montesco ya que lo que hace Romeo es rescatarla de los guardias del palacio, debido a que él también piensa que las cosas deben cambiar en la ciudad.

*Romeo x Juliet* es una historia de intriga, acción y aventura muy diferente a la obra original. Aquí no hay dos familias enemistadas por generaciones, y nadie le dice a Julieta que no debe amar a Romeo, más que ella misma al ver con sus propios ojos la crueldad de los Montesco. Así mismo, los Montesco, que en la obra de Shakespeare son una familia noble, leal al Príncipe de Verona, aquí están representados como lo peor de la aristocracia, abusivos y arrogantes, con las excepciones de Romeo, y su madre que prefirió alejarse a un convento para no tener que aguantar las maldades de su esposo. Las alianzas de la historia original cambian completamente, y ahora tenemos a un Mercutio del lado del padre de Romeo, y hasta William mismo hace su aparición como un escritor poco puntual que presta su teatro como escondite de los rebeldes.

La serie apenas esta tomando su paso en Japón, aunque dado el éxito que tuvo *Gankutsuou* en Occidente, es prácticamente seguro que vayamos a disfrutar de *Romeo x Juliet* de una forma u otra en nuestro país, especialmente si es comprada por alguna de las compañías americanas que se dedican a traducir anime. Por otra parte, no podemos negar que parece ser que las adaptaciones de obras clásicas han regresado porque además de *Romeo x Juliet*, esta temporada de Anime también nos trajo *Pettite Cossette*, basada nada menos que en *Los Miserables* de Victor Hugo.




# Keroro Gunso

En la actualidad, *Keroro Gunsô*, también conocida como *Sargento Keroro*, es una serie que ha tenido bastante popularidad. Fue producida por Sunrise y hasta el momento cuenta con mas de 150 capítulos que vienen transmitiéndose desde abril del 2004.

El anime claramente es divertido en como podrán imaginar. Sólo piensen en un alien que se asemeja a una rana que quiere dominar al mundo. Algo absurdo, ¿No es así?

Keroro es un alienígena que proviene del planeta Platoon y lo han enviado a conquistar la tierra (Pekopon para ellos). Sin embargo, y dicho sea de paso, Keroro es bastante malo para esto, aunque intenta comenzar su misión con la casa de Fukuji.

Desgraciadamente para esta simpática rana, ha sido descubierto por Fukuji y su hermana Natsumi. Natsumi en un intento de despertar a su hermano, le dice que hay un alien en su cuarto, ya que a este le encantan las cosas sobrenaturales, los misterios y demás, pero no se imaginaban que esto se fuera a ser realidad y es así como encuentran a Keroro, quien ha sido abandonado por las tropas, dejándolo en la tierra y viviendo con la familia Hinata.

Este anime es hilarante y nos podemos encontrar con que la mamá de los chicos está totalmente fascinada con este extraterrestre; que a Keroro le gusta, aparte de hacer el que hacer en la casa, armar maquetas de Gundam entre otras muchas locuras.

La verdad es que esta serie sólo la recomendaría a los que les gusta la comedia, ya que a pesar de ser todo un fenómeno comercial en Japón, no es un anime que a mí se me haga realmente atractivo para el público que busca historias mas interesantes. Realmente su cometido es más que nada el de entretenernos, y hacernos pasar un rato riéndonos como locos con sus chistes absurdos.

▸▸▸ **Yuto Kigai**



# Freedom, Cap 1

El nombre de Katsuhiro Otomo es conocido por todo fan de la animación japonesa que se precie de serlo, y a la fecha, *Akira* es una de esas películas que muy pocos han logrado igualar y de las contadas producciones de Full animation hechas en Japón.



Dicho todo eso, no es de sorprenderse que cuando Nissin Cup Noodles (Si, los del ramen), hayan contratado a este gran creador, junto con el director Shuhei Morita, para crear una serie de OAVs de seis capítulos celebrando su 35 aniversario el año pasado.

Y si bien la idea de un OAV producido y pagado por una famosa marca de ramen puede sonar algo absurda (Digo, si hay un manga de panaderos, puede haber uno de cocineros de ramen, ¿No?) Morita, Otomo, Zuñirse y Bandai Visual se juntaron para realizar *Freedom*, una serie que pinta para convertirse en otro clásico.

Freedom es la historia de Takeru, un chico de 15 años que vive en una colonia lunar llamada Eden. En esta Republica, todos los ciudadanos deben terminar su educación obligatoria a los quince años, y antes de ser integrados a la sociedad como personas de provecho, tienen un pequeño respiro de libertad de seis meses. Takeru y sus amigos, concientes de lo incierto que es su futuro, ya que no son ellos los que deciden qué pasará en sus vidas, entran a una carrera muy particular con sus 'Vehículos', unos transportes similares a las motocicletas que son exclusivas de los habitantes lunares. Pero a diferencia de sus contrincantes, Takeru ha construido su propio Vehiculo sin ayuda, lo que hace que comience a desenterrar los secretos de Eden.

A pesar de la fuerte publicidad metida hasta con calzador de parte de los productores (No es casualidad que Takeru sea casi adicto a los ramens instantáneos), el primer capítulo es intrigante y mantiene la tensión a todo momento. Realmente es una serie a la que hay que ponerle atención para descubrir el final.

▸▸▸ **Adalisa Zárate**

# X 1999: El episodio final

Sin lugar a dudas una de las mejores obras del estudio CLAMP ha sido, es y será la controversial X/1999, una historia que a la fecha no ha visto el final en manga (supuestamente debido a la artritis de la que ahora sufre Mokona, la dibujante principal del estudio), pero que afortunadamente sí tuvo una conclusión en anime en el episodio 24.

Finalmente, y después de muchas sangrientas batallas, somos testigos de la anticipada lucha entre los líderes de los Dragones de Tierra y los Dragones del Cielo, es decir: Fuma y Kamui. Estos no pueden estar más ansiosos de terminar con toda esta lucha apocalíptica de una vez y por todas.

Pero la pelea es lo de menos pues la pregunta persiste: ¿Será capaz Kamui de cambiar el destino del mundo a pesar de que todo está escrito? Las cosas parecen difíciles ya que ahora Kamui deberá enfrentar solo su destino, sin los otros Dragones del cielo. El tiempo corre y lo que se juega en este combate es decididamente alto: La existencia de la humanidad en la tierra.

Sin lugar a dudas un final que no te puedes perder pues para variar, y no perder la costumbre, los pequeños, pero significativos cambios, alteran el final que uno podía visualizar en la obra incompleta del manga.

La serie de X/1999, o mejor conocida entre los fans simplemente con la letra X, fue producida por el estudio Madhouse Ltd y dirigida por Kawajiri Yoshiaki y por la mismísima Mokona Apapa. La serie en total consta de 24 episodios de 24 minutos cada uno. Fue transmitida originalmente en Japón desde el 3 de Octubre del 2001 al 27 de Marzo del 2002 por el canal de televisión de WOWOW.

Olvídate de si eres fan de CLAMP o no, X/ 1999 es definitivamente una serie que no te puedes perder.

▸▸▸ **Aurea D. Freniere**



## Detrás del Anime y el Manga

# Biografía: KAORI YUKI

Nació el 18 de Diciembre de 1968 en Tokio. Desde que era niña le gustaba dibujar. En la secundaria desarrolló una tremenda facilidad para convertir a sus amigas en personajes de una pequeña historieta que contaba sus aventuras escolares; justo antes de terminar el último año decidió que sería mangaka. Para ello ingreso a una escuela de arte donde se destacó por encima del talento de sus compañeros, al presentar elaborados diseños que tajantemente plasmaban el lado oscuro del corazón humano, algo que paulatinamente se convertiría en el rasgo principal de su obra, que se clasifica como shoujo gótico, elegante y cruel a la vez.

**ROSAS NEGRAS**

En 1986 concluyó sus estudios artísticos. Un año después debutó con la obra *Natsufuku no Eri* -Eri en verano-, que se publicó en la revista mensual Hana to Yume de la editorial Hakusensha, ambas se encargaron de serializar y publicar los proyectos posteriores de Kaori Yuki.

A diferencia de otros autores, que inmediatamente después de darse a conocer inician su etapa más prolífica, Kaori invirtió seis años en reunir los elementos necesarios para realizar su siguiente idea. En 1992 presentó *Count Cain*, una historia ubicada en la época victoriana con marcados visos de moda Gothic Lolita, en cinco tomos Auki, enfocada a la naturaleza humana en pleno conflicto social y emocional, en la figura de un misterioso pero atractivo protagonista con un pasado tormentoso, quien colecciona venenos.

En 1993, Kaori emprende dos tramas alternas, *Gravel Kingdom* y *Cruel Fairytales*. La primera plantea una pelea entre la gente de arena y el reino del agua, mientras que un amor imposible





fecunda en el desierto. La segunda presenta a un chico que perdió a su hermana menor en un bosque; en su búsqueda colecciona chicas a las que asesina y disfraza como muñecas, que dará como regalo a su hermana el día que la encuentre.

En 1995 se lanza *Angel Sanctuary*, que se conforma por veinte tomos. La historia aborda a un atormentado chico que está enamorado de su hermana, peor aún, es la reencarnación de un ángel femenino, pieza clave para determinar al bando ganador de una guerra entre ángeles y demonios. Kaori aborda sin tapujos el incesto, la importancia del amor y la terrible premisa de ser sin opción a oponerse al inevitable destino, en un escenario donde los ángeles son cruelmente hermosos.

Cinco años después, el estudio Bandai Visual realizó tres OVAS.

En 1997 Yuki optó por una historia menos elaborada. Esta obra corta funcionó como un descanso creativo; sin embargo, eso no demeritaba su complejidad argumental: *Boys next door* cuenta la historia de dos chicos totalmente opuestos y su fatal encuentro, pese a ello su amor sobrevive apenas lo suficiente para brillar y confesar sus sentimientos, justo antes de que sea demasiado tarde.

Dos años después, Yuki emprende el proyecto de *Ludwing Revolution*, en tres tomos. Un guapo príncipe con el terrible defecto de la vanidad, debe encontrar esposa o su padre no le dará su herencia cuando sea mayor de edad. El príncipe recorre el mundo y conoce a Blanca Nieves, Cenicienta y otras princesas de cuento, sin embargo, su presencia interrumpe el clásico *happy ending*, entonces aquellos cuentos rosas se tornan oscuros.

Entre 1998 y el 2001 Yuki realizó un puñado de obras cortas: *Negi, Kaine, Psycho Knocker* y *0 no Sokoushi*, cuyas premisas oscilan entre el horror gótico, la música, la locura y la fatalidad. Las dispares temáticas abordan en realidad el estilo narrativo de Kaori, que rara vez cede al final feliz, pues se entrega plenamente a desarrollar el conflicto emocional de los personajes, siendo estos quienes eligen su destino.

En el 2003 Kaori presentó el tomo único de *Blood Hound*, que plantea una historia de amor entre vampiros, y que desarrolla un viejo plot que realizó cuando estaba en la escuela de arte. En esta ocasión aborda con mayor madurez artística la historia, que involucra a una chica que investiga las repentinas desapariciones de sus compañeros de escuela en un antro. Entonces descubre que las apariencias engañan, pues a veces los vampiros no tienen colmillos y el amor puede morir con el paso del tiempo.

Dos años después se lanzó *Fairy Cube*. En tres tomos se plantea la historia de un chico que puede ver hadas. Un asesinato llama su atención pues la victima es tendida en el suelo donde su sangre dibuja un par de alas. El incidente se repite constantemente, hasta que él empieza a seguir las pistas que lo llevan a una lóbrega tienda de antigüedades, donde el extraño dueño y una linda muñeca le hacen ver, quien en realidad está atrapado en el mundo de las hadas y debe encontrar la salida si quiere continuar con vida.

En el 2006 Yuki emprendió el proyecto *Godchild*, que es la secuela de *Count Cain*. La suma de éstos dos títulos se conoce como *La Saga de Caín*; el manejo del suspenso y el horror es constante a lo largo de los ocho tomos, al igual que la manipulación psicológica de los personajes. Ésta obra se caracteriza por su intrincado argumento, que en ocasiones ni siquiera recurre al protagonista como rol principal. Ubicada en la Inglaterra del siglo XIX, la oscuridad matiza la lúgubre vida de un niño de doce años, que desde pequeño ha sufrido el maltrato de su padre, hasta que horrorizado descubre que su verdadera madre es su tía, entonces decide asesinar a su padre.

A partir de ese momento sólo confía en su mayordomo, quien lo cuida y protege cuando es necesario, pues cuando entra a la adolescencia cambia totalmente su forma de ser, así que se convierte en un mujeriego, que en realidad busca un refugio para escapar de la adversidad.

***Jareth Levrak***

# LA ERA VICTORIANA



La reina Victoria tuvo el reinado más largo en la historia de los monarcas británicos. Los cambios culturales, políticos, económicos, industriales y científicos que sucedieron durante su reinado fueron notables. Cuando ascendió al trono en 1839, Inglaterra era esencialmente agraria y rural; a su muerte en 1901, el país estaba altamente industrializado y contaba con una red ferroviaria en expansión. La vida ejemplar de Victoria fue un paradigma para su tiempo y su patria, pues se convirtió en un arquetipo de la moral.

En las primeras décadas hubo epidemias -tifus y cólera-, fallos en la producción de grano y colapsos económicos, disturbios por el derecho al voto y la derogación de las Leyes del Maíz, creadas para proteger la agricultura inglesa durante las Guerras Napoleónicas a inicios del siglo XIX. El periodo medio victoriano fue testigo de significativos cambios sociales, como el renacimiento de la doctrina evangélica, al mismo tiempo que una serie de cambios legales en los derechos de la mujer.

El Renacimiento Gótico en la arquitectura enmarco la era victoriana, y ejemplificó los valores sociales que seguían un rígido, elegante y disciplinado código moral enfocado en el puritanismo, cuya característica principal era la represión emocional; si un joven aristócrata o burgués quería casarse, tenía que invertir años en el cortejo de la novia. Sin embargo, la clase baja nunca siguió las pautas de conducta, pues los modales eran inútiles cuando el hambre mordía la vida.

Dos sucesos marcaron la era victoriana: el primero acontecido en 1859 cuando Charles Darwin publicó su obra *El origen de las especies* que generó profundas dudas religiosas: el segundo se presentó en 1888 con los crímenes del asesino serial Jack el Destripador quien nunca fue atrapado.

# ANGEL SANCTUARY en México



En 1995 la revista Hana to Yume comenzó la serialización de la quinta obra de Kaori Auki. Posteriormente la editorial Hakusensha publicó los veinte tomos que conforman Angel Sanctuary, que contó con una brillante estrategia de *crossover* lo que le permitió ingresar a Europa, gracias al esfuerzo conjunto de las editoriales Carlsen Cómics, Édition Tonkam, Panini Comics y Mangaline -Alemania, Francia, Italia y España-. Magaline exportó varios ejemplares a México que se pusieron a la venta en las convenciones de cómics. Allí el público mexicano encontró el manga, cuya peculiar portada era tan atractiva como su contenido, con un reparto estilizadamente hermoso, batallas dinámicas y un amor prohibido e imposible.

En el 2000, el estudio Bandai Visual realizó tres OVAS que se podían conseguir en formato vhs. En cuanto los seguidores de Setsuna y Sara se involucraron como testigos en la trágica historia, se estremecieron. Algunas chicas se enamoraron de Kira, otras de Katan.

Lamentablemente los OVAS eran insuficientes, así que fue necesario adquirir los mangas en las convenciones para saber qué pasaba después.

Repentinamente, la editorial Mundo Vid publicó el manga de Angel Sanctuary, lo cual sorprendió a los fans que tenían la colección incompleta, así que empezaron de cero otra vez. Esta vez la lectura fue más fluida, sin los característicos términos españoles de la edición de Mangaline.

La historia oscila entre la desesperación y la adversidad, rasgos que reflejaban el sentir del público mexicano, en cuanto al nivel de involucramiento con la obra. La moda gothic lolita fue adoptada por una especie andrógina que soñaba con ser ángel, uno demente capaz de oscurecer la realidad con su luz.

Jareth Levrak.



# THE KUROSAGI CORPSE DELIVERY SERVICE

Para todos aquellos aficionados a las historias que sean capaces de mezclar terror, misterio, y uno que otro poder sobre natural, así como clientes con peticiones curiosas, *The Kurosagi Corpse Delivery Service* llega para atender la solicitud.

Lo más particular de este servicio es que su única satisfacción no es cobrar en efectivo, no: El único pago que reciben es saber que hicieron algo bueno por aquel que les solicito ayuda. Esto hace que, en serio, sigan esa frase de "el cliente es lo primero". Claro, en el fondo esto hace que te quedes con la incógnita de cuál será el verdadero misterio que nuestros personajes guardan, y por qué han decidido satisfacer todas las inquietudes de sus cliente, atender sus peticiones personalmente y cumplirlas al pie de la letra. Especialmente porque todos sus clientes ya están muertos.

Entre la relativa tranquilidad de la ciudad, en la oscuridad de la noche, hacemos una parada en el Parque Nacional "Fuji Hakone, Izu". Aquí nos topamos con un estudiante solitario y con la cabeza afeitada. Su nombre es Kuro Karatsu y pertenece a una universidad budista. Una de sus prácticas consiste en cantar Sutras (oraciones) sobre los cuerpos muertos que han aparecido frecuentemente en ese parque, conocido como de los suicidios. Este parque también se ha convertido en el centro de "inspiración" de una mujer llamada Ao Sasaki, estudiante de la misma universidad, que toma fotografías de los cuerpos que encuentra y después sube las fotos a Internet, (vaya pasatiempo). Con ella aquí presente nuestro primer misterio se revela.

Al parecer, Ao desde ya hace algún tiempo que conocía a Kuro, y buscaba reclutarlo junto con otros estudiantes de la misma universidad. El grupo reunido por Ao esta conformado por personas que poseen alguna característica o habilidad en particular. Tan particular, que ella ha seleccionado personalmente por sus aptitudes para un negocio especial. Sus reclutas son:

**Numaki**: quien tiene la habilidad de encontrar cadáveres utilizando únicamente una vara y su energía, como si buscara agua.

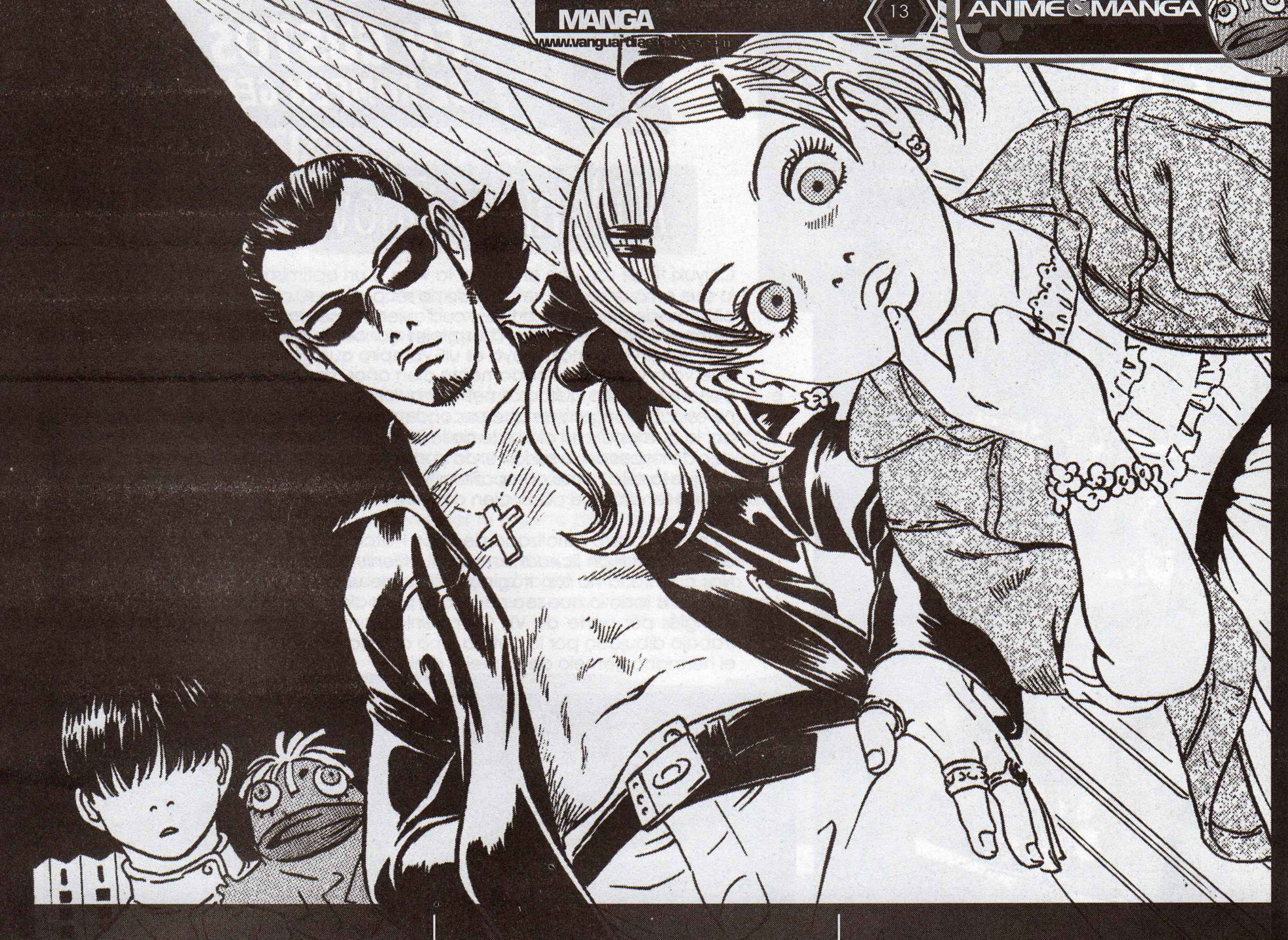
**Makino:** quien posee entrenamiento especial en la técnica occidental de embalsamamiento. Esto es muy útil para la preservación de los cuerpos en lo que el equipo termina por resolver el misterio.

**Yata:** un "channeler", es decir, alguien puede hablar con seres de otras dimensiones, dándoles voz con ayuda de un títere al cual estos espíritus le transfieren sus mensajes. Por ello, no importa lo que pase, al parecer Yuta jamás suelta al títere. Por esto, uno piensa más bien que Yuta ha sido poseído con el muñeco ya que el extraterrestre tiene que alimentarse de la energía de alguien.

**El muñeco Extraterrestre:** quien al parecer no posee ninguna aptitud en particular, además de hablar, pero siempre tiene un consejo interesante para el equipo en momentos difíciles.

**Kuro:** este chico es un psíquico budista que posee no sólo la habilidad de escuchar a los muertos, sino que incluso puede revivirlos temporalmente para obtener información útil sobre lo que les ha ocurrido.

Y claro, sin dejar de mencionar a Ao, que aparte de esa extraña fijación suya por fotografiar cadáveres, no parece tener otro interés más que no sea usar la cooperación de estos chicos y de sus habilidades en un negocio más lucrativo, como el de resolver misterios y asesinatos. Aunque claro, esa no puede ser la razón ya que la recompensa por sus servicios es muy di-



fícil de obtener, ya que nunca tratan con seres vivos al hablar del pago.

En el primer caso, el cuerpo encontrado entre el bosque resulta ser parte de un pacto suicida de un par de amantes. Gracias al poder psíquico de Kuro el hombre muerto le pide ser enterrado al lado de su novia, lo cual aunque parece fácil se torna complicado. La chica en cuestión era bastante famosa, y su cuerpo a sido reemplazado por otro en la morgue. La chica mientras tanto, está en manos de su padre, un hombre algo loco y obsesionado con ella que se niega a soltar el cadáver de su hija.

Los casos siguientes son algo similares a éste que nos sirve de introducción; donde lo principal es atender los llamados de los muertos y cumplir la petición que ellos tengan para lograr el descanso eterno. Ya sea encontrar a su asesino y entregarlo a la policía, o arreglar algo que hayan dejado pendiente para poder morir en paz, hasta ir a otros casos mas complicados como encontrar del "Campo de Dendera", un templo que alberga muertos en urnas en su interior. Esto último a uno, como lector occidental, le resulta un poco difícil de entender por las diferencias culturales que existen en cuanto al culto a los muertos, sin embargo, todo se nos va explicando poco a poco.

En general, no hay mucho más que decir acerca de esta historia. Puede considerarse como la típica trama de misterios para ser resueltos, con la característica relevante de que los muertos son quienes se comunican con nuestros protagonistas para solicitarles ayuda.

Por otra parte, el guión escrito por Eiji Ohtsuka pretende llegar a ser de terror, pero no cumple mucho este cometido. En general, no nos llega a asustar realmente, aunque te envuelve con los misterios y complicaciones que acarrean las muertes a resolver. También resulta un poco difícil de entender al principio. En su mayoría, la historia esta llena de elementos de la cultura tradicional japonesa y otros datos culturales más actuales, así como de los ritos budistas que son difíciles de entender en un principio para aquel que no tenga conocimiento alguno de esta religión. Así, puede lograr que sientas que te estás perdiendo de algo que al parecer resulta muy obvio para los personajes, o que estén por resolver un misterio y tú aun ni tengas idea de qué están hablando. O peor, que te quedes con la sensación de haberte saltado algo, porque te pierdes en la trama y tienes que volver a empezar; sin embargo, conforme la historia y cada tomo avanza, se te va haciendo costumbre y te comienzas a impregnar de todos esos elementos.

En cuanto al arte de Hosui Yamanaki, este dota a sus personajes de muchísima expresión en sus rostros y les da movimiento. Aunque por desgracia, parece no ser muy constante ya que de un momento a otro pareciera que sus ánimos por dibujar disminuyeran, y los personajes terminan por lucir extraños. A pesar de esto y que en sus páginas representan con frecuencia escenas de violencia, sangre y otras situaciones un poco mas adultas, resulta en conjunto una historia entretenida. Eso sí, para un publico más maduro debido a algunas de las situaciones ya antes mencionadas.

Si te interesa, puedes conseguirlo en su publicación original, hecha por la Kadokawa Shoten. Si quieres disfrutar de una lectura más cercana a nosotros, la encuentras en inglés de parte de la editorial Dark Horse Comics. Sin duda una historia entretenida para pasar un rato.

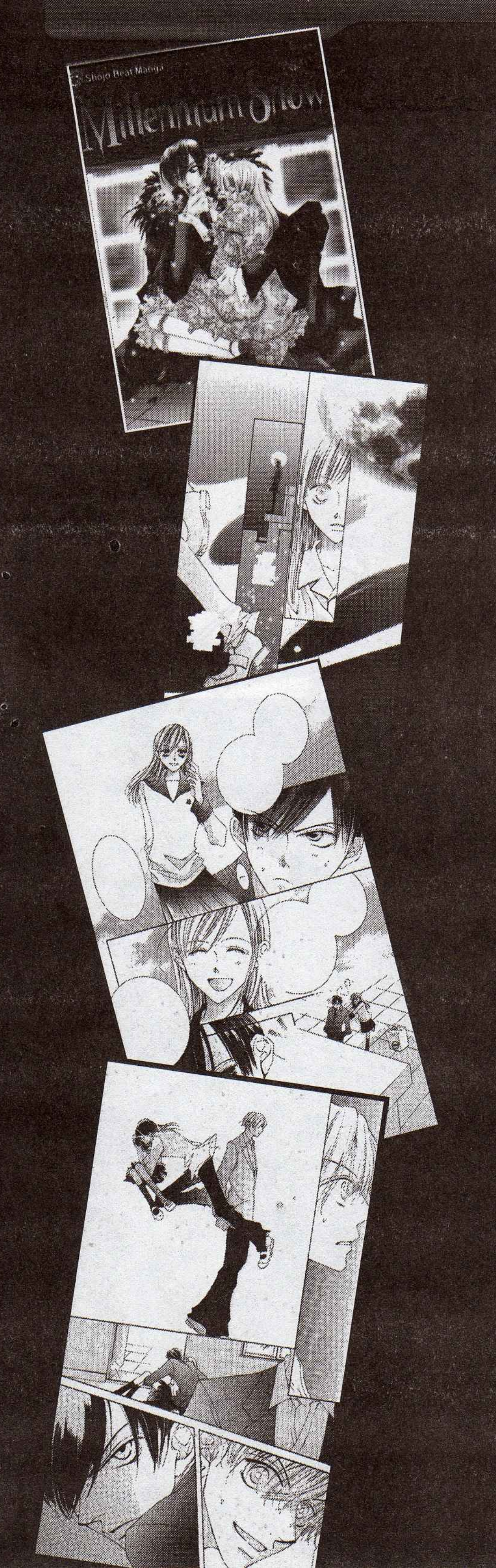
*Eurídice M. Lozano A. (Niikura*

¿No les ha pasado que leen la reseña de un manga en una revista, donde dicen que es la ultima coca-cola de desierto y cuando lo compran con otros lo deja con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gusto eso? La razón radica en que cada cabeza es un mundo, asi que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos.

Así que, para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las variadas opiniones del staff.




# Millenium Snow




Chiyuki tiene un gran amor por la vida, y un optimismo como pocas personas, lo que sería una gran ventaja de no ser porque su corazón esta demasiado débil, y desde niña sabe que en cualquier momento podría morir. Por esta razón, **siempre está internada en hospitales donde se intenta alargar su vida aunque sólo sea un año más. Touya es un vampiro que tiene el pequeño problema de** que va a vivir aproximadamente cien años, siempre y cuando elija a un compañero humano que lo alimente y quien compartirá su larga vida. Pero Touya no esta muy seguro de querer condenar a alguien a tantos años de existencia, por lo que esta casi al borde de la inanición. Cuando Chiyuki conoce a Touya, decide hacer de su misión en la corta vida que le queda el convencer a Touya de que la elija como compañera, ya que así ella podrá disfrutar más de la vida y el no tendrá que pasar cien años de soledad.

La primera obra serializada de Bisco Hatori (la autora detrás del sorprendente éxito *Ouran High School Host Club, Millenium Snow)*, consta de dos volúmenes. Nos cuenta la no tan trágica historia de una alegre moribunda que esta dispuesta a todo lo que sea necesario para alargar su vida un día más. Traducido al inglés por parte de Viz Communications, el primer tomo incluye el primer trabajo dibujado por la autora, una curiosa historia de amor entre una chica y el hermano gemelo de su mejor amiga.

Aurea: Dios, esto es peor de lo que pensé. Definitivamente de esta autora me quedo con el manga de *Ouran High school Host Club*. A pesar de que el manga intenta reinventar el mito del vampirismo, la verdad es que se queda completamente corto en el intento. Si quiero leer a cerca de vampiros con culpa y hábitos raros, prefiero mejor quedarme con los libros de Anne Rice. Este es en definitiva un manga que ni aburrido te recomiendo leer.
Le doy media estrella y porque me agarro de buenas.

**CALIFICACIÓN:** 

Jareth Levrack: La historia es dulce, tiene un dibujo estilizado muy atractivo que logra arrancar algún suspiro. Mas que seguir un argumento de amor imposible, plantea la confrontación entre un corazón moribundo y uno eterno, curiosamente no es el vampiro quien puede salvar a la doncella en desgracia, sino al revés, dada la naturaleza humana y cálida que ella posee. Una metáfora totalmente aplicable a la realidad: no es la sangre eterna lo que salva, sino el amor eterno lo que rompe el tiempo. Cinco estrellas

**CALIFICACIÓN:** 

Carlos Salto: Estamos frente a un shojo común y corriente con un dibujo bastante estilizado, aunque de repente se le van las proporciones. En general la historia se me hizo muy normalita, y sin aportar realmente nada nuevo o interesante. La narrativa es regular, y como clásico shojo, está lleno de contrastes en blanco y negro y pantallas bien utilizadas. Un manga que sólo recomendaría a los amantes del genero. Dos estrellas.

**CALIFICACIÓN:** 

Adalisa: No cabe duda de que algo debe haber pasado entre el primer tomo de *Millenium Snow* y el primer tomo de *Ouran High School Host Club;* si bien el dibujo es muy parecido, la historia, la narrativa y los personajes no son tan entretenidos como en la segunda. Por otra parte, y a juzgar por la historia corta que cierra el tomo (la primera de Bisco Hatori), podemos ver la evolución de la autora casi a pasos agigantados, así que es de suponer que el segundo tomo mejorará y bastante. Si eres fan de *Ouran,* es posible que *Millenium Snow* te entretenga un rato, pero si no... Bueno, hay otros mangas en el mundo que pueden valer más el dinero de tu bolsillo. Porque es un shojo bastante clásico le damos dos estrellas, con la conciencia de que *Ouran High School Host Club* es mucho mejor.

**CALIFICACIÓN:** 

# Kurogane

Sabes que no tienes un buen día cuando tu padre es asesinado por un oficial corrupto del gobierno. Tu eres nombrado traidor al estado al intentar **vengar la muerte de tu progenitor, perseguido por perros salvajes y destrozado salvajemente.**

De hecho, si uno es sincero, debería ser el último día de tu vida, y eso es lo que pensaba el joven samurai Jintetsu cuando exactamente fue lo que le paso. Pero para suerte de Jintetsu, su cuerpo fue encontrado por Genkichi, un excéntrico inventor que ve la oportunidad para probar su nueva creación: Un cuerpo de acero indestructible y una espada parlante que puede hacer las veces de voz de Jintetsu –quien en el cuerpo de acero no puede hablar-, para ayudarlo a regresar la paz al pueblo y de paso, vengar la muerte de su padre.

No es la historia más común nacida de la pluma de Kei Toume. Si bien el argumento puede sonar algo trillado, el mangaka logra encontrar cómo dar una vuelta de tuerca interesante que, por lo menos, mantiene la tensión en el primer tomo.

Aurea: Bueno, quizá esta no sea de mis historias favoritas de samurais, sin embargo, no puedo negar la originalidad. Por si esto no fuera poco, el dibujo es bastante... "curioso" como para seguir leyendo de corrido. Si a eso le añades la historia, que no se jacta de mucho, pues tienes un excelente manga para pasar el rato. Definitivamente algo para tomar en cuenta para el fin de semana.

CALIFICACIÓN: 

Jareth Levrak: Con un arte soberbio, entramos al mundo feudal donde los héroes poseen un corazón de espada y un sueño imposible. Las viñetas se ubican armoniosamente con una tenue elegancia, que se complementa con la sangre derramada; el valor de sobrevivir en un mundo hostil, es un paisaje cotidiano para un puñado de chicos que no pueden escapar de la realidad. Una obra que vale la pena leer, coleccionar y sobre todo, atesorar.

CALIFICACIÓN: 

Carlos Salto: Extrañamente este manga se me hizo bastante entretenido, sin llegar a ser 100% bueno. Kurogane tiene un dibujo bastante curioso, y es fácil de leer y entender; leí el primer tomo muy rápido por lo mismo. La historia es de igual manera original en ciertos aspectos, y no cae en casi ningún cliché del manga. Le daré una oportunidad mas y trataré de leer el número dos para saber si es igual de bueno.

CALIFICACIÓN: 

Adalisa: No se va a negar que es una historia bastante original dentro del género, y que a pesar de las libertades que se toma con la ciencia y la tecnología de la época, trata de mantenerla más o menos creíble. Definitivamente el pobre de Kurogane se da un tú a tú con Remi por el título de pararayos de la mala suerte, con la desventaja de que gracias a Genkichi, hasta como verdadero pararayos podría funcionar. El que no pueda hablar es un reto para el dibujante, ya que es necesario hacer su rostro metálico más expresivo sin olvidar el hecho de que pues... es un robot. Divertida, emocionante y hay que admitir, con un dibujo bastante original, le damos cuatro estrellas porque sinceramente, es original.

CALIFICACIÓN: 

# NOTICIAS

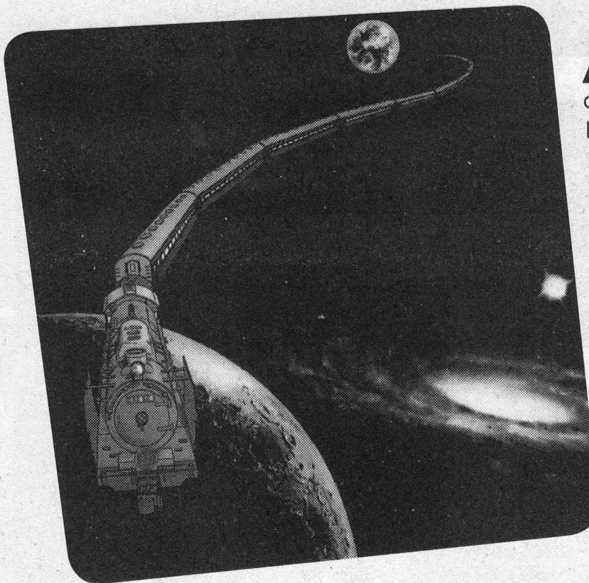
# MANGA (Y ANIME TAMBIÉN)





Pues resulta que *Macross* cumple su 25 aniversario, y para festejar, ¿qué mejor que un mega super concierto con aquellos que le dieron un lugar legendario a la serie? Yoshiki Fukuyama, el cantante que le diera ritmo a Basara Nekki en Macross 7 anunció a sus fans que en el concierto del dieciocho de Agosto, se reunirán nada menos que Mari Ijima (Minmay de la serie original), Chie Kajijura (Mylene Jenus), el mismo cantando los éxitos de Basara Nekki y la nueva voz para una heroína de la siguiente saga de Macross, que además presentará el *trailer* de la nueva serie. Los boletos para tan especial evento ya están a la venta, a un precio accesible, dentro de lo que cabe, ya que costarán aproximadamente 500 pesos... además del viaje a Japón, claro está.

*You're Ander Arrest!* Es la serie de Kosuke Fujishima que se niega a morir. Aunque no es tan popular como *Oh Mi Diosa!*, que parece que ya está lista para considerarse interminable. Pues resulta que está anunciado que muy pronto se volverán a ver las aventuras de las dos jóvenes policías de transito, quienes mantienen el orden en su distrito a pesar de las locuras, tanto de su propia estación (su compañero Futaba insiste en vestirse de mujer), como las de la gente que las rodea, con el siempre divertido Strikeman, quien se dedica a atemorizar a los maleantes a golpes de bat. La nueva serie contará con los diseños de Atsuko Nakajima, quien ya tiene bastante experiencia adaptando los dibujos de Fujishima para animación.



Aunque la última vez que Leiji Matsumoto dio de qué hablar, fue al acusar a un famoso cantante de plagio por una frase muy común del lenguaje japonés, eso no quita que sus series sigan siendo queridas por todo el pueblo nipón. Así que Toei Animation a anunciado que en julio se estrenará la primera de tres películas en tres D de Galaxy Express 999, siendo la primera *El Cielo Estrellado es Una Máquina del tiempo. El Sistema Solar y la Extinción de los Dinosaurios*. El film se estrenará en el treinta aniversario del manga, y durará aproximadamente media hora para las pantallas IMAX de Japón.

▶▶▶ *Adalisa Zárate*




# AIR GEAR

En la primavera del 2006 el canal Tv Aichi inició la transmisión de una serie que enganchó paulatinamente al público. Lo más atractivo de esta propuesta eran las increíbles secuencias de acción. La sencillez de la historia fascinó tanto a chicos como a grandes.

## EL CIELO ES LA FRONTERA

A partir del lanzamiento de los Air Trek -una evolución futurista de los patines en línea, que cuenta con un motor, y según cómo se distribuye el peso es la facilidad con que se pueden realizar piruetas en el aire-, la juventud se enfocó en conformar pequeñas pandillas que peleaban entre sí, utilizando unicamente los patines AT. Los patines alcanzaron una gran popularidad, y quienes no los conocían o no los usaban eran marginados. Para formar parte de un equipo era necesario invertir mucho dinero en el diseño de la ropa, el emblema y las estampas, que servían para marcar el territorio donde un grupo AT crea, improvisa y practica sus estrategias.

Itsuki "Ikki" Minami, también conocido como el Invencible Baby Face, es un estudiante delincuente que es considerado uno de los más duros peleadores callejeros de la Zona Este de la ciudad. Contento con la fama que lo caracteriza, ignora que en otros sectores de la ciudad pelear salvajemente es cosa del pasado.

Ante el abandono de sus padres, Ikki vive con la hermanas Noyamano, cuatro lindas chicas que lo consideran parte de la familia, y quienes no dan muestras de formar parte de la infame pandilla Sleeping Forest de AT, que últimamente ha ganado varios encuentros. Ikki

no puede quejarse, ya que goza del respeto y temor de sus enemigos, sin embargo, un día es atacado por los Skull Saders, que lo humillan vilmente, pues no cuenta con un par de AT que le permitan entablar una pelea justa.

Ikki accidentalmente descubre el secreto de sus benefactoras, quienes aceptaron ayudarlo para que lleve a cabo su venganza, entonces le muestran una nueva tecnología con una inusual aplicación de pelea llamada Air Gear. Durante el proceso de entrenamiento, Ikki recibe más que la simple satisfacción de derrotar a sus oponentes, pues descubre la determinante experiencia de volar le deja una sensación de poder que ya no puede abandonar. Decide conformar un equipo e ingresar a la ronda de encuentros, de esta forma Ikki es devorado por el misterioso e irresistible mundo de Air Trek. ¿Podrá vencer a los poderosos miembros de la séptima clase de Elite?

## VISIONES RODANTES

En el 2002 la revista semanal Shounen serializó Air Gear, un año después la editorial Kondansha publicó el manga deportivo conformado por 17 tomos. Ésta obra se dio a conocer en varios países cuatro años después. A través de una compleja estrategia de crossover, editoriales de renombre como Del Rey, Tanoshimi, Pika, Tong Li, Haksan y Schibsted, lanzaron en E.U, Europa y Asia la propuesta de Oh Great, que alcanzó gran popularidad.

A diferencia de otras obras de Oh Great, el manga de Air Gear se destacaba del resto por la gran cantidad de escenas activas, que contaban con detallados elementos gráficos visuales, y que daban la impresión de que el dibujo estaba a punto de abandonar la hoja. La mayoría de las secuencias mostraban un ritmo narrativo trepidante y acelerado, aunque hay capítulos de descanso que, sin embargo, apenas permiten al lector tomar el aliento necesario para encarrilarse nuevamente en la historia.

El estilo gráfico de Oh Great se caracteriza por atractivas posturas físicas, vestuario moderno, violencia mesurada y lindas chicas con diseño estilizado, donde la expresividad de las miradas es primordial. La construcción emocional del reparto cuenta con un matiz humano muy peculiar, puesto que cada grupo representa una virtud del hombre, de modo que los integrantes de cada equipo tendrán uno o más rasgos que los caracterizan; por ejemplo, el grupo de Ikki -Kogarasumaru-, representa la perseverancia, el valor y el constante esfuerzo por superarse. En un principio son amateurs, pero a medida que avanza la historia logran ubicarse a la par de los mejores, lo más importante es que conservan la idea de que algún día ganarán una batalla, y son capaces de entrenar hasta ser abatidos por el cansancio, mas no por la falta de voluntad.

Dado el éxito que obtuvo la publicación del manga, a finales del 2005 comenzó a planearse la realización de la serie. El estudio Toei Animation conformó un equipo de producción para llevar a cabo la animación, que se transmitió en los primeros días de abril del 2006. La serie consta de 25 episodios que engancharon positivamente al público. Aquellos que ya había leído el manga pudieron ver a sus personajes favoritos en acción: Ikki y sus amigos habían pasado del movimiento congelado a verdaderas secuencias de trepidante acción y destreza.

## PERSIGUIENDO SUEÑOS

La dirección de la serie estuvo en manos de Hajime Kamegaki, quien procuró mantener el ritmo narrativo en las mismas secuencias de acción, que en el manga emocionaron tanto a los lectores. Desde el inicio la serie llevó una cadencia relajada, explicativa; sin embargo, las escenas de enfrentamiento se aceleran y muestran, por medio de espectaculares estrategias visuales, cómo los personajes son capaces de patinar en el cielo y pelear contra su oponente al mismo tiempo.

Masayu Sato realizó el diseño de personajes, que en cierta forma se parecían a la premisa inicial de *Oh Great;* sin embargo, Sato puso especial énfasis en las emociones que impulsan el proceder del reparto. Esto funcionó como una justificación veraz y objetiva. Para Ikki importaba más su honor y demostrar su talento, que llorar por el abandono de sus padres. Esta penosa circunstancia no afectaba su vivacidad y mucho menos la constante presunción que detonaba en otros el desafío, en tanto que en él lo principal era la idea de demostrar que era mucho más que un delincuente callejero.

La música corrió a cargo de Skankfunk, que procuró acompañar las secuencias de acción con ritmos modernos y pegajosos, evitando la narración auditiva potenciada a cada instante; detonando en el espectador, incluso, emociones encontradas que favorecían la simpatía por el reparto, sin importar a qué bando pertenecían; sin embargo, se rescatan las melodías que a modo de *leit motiv* presentan a cada rol durante un enfrentamiento.

La serie causó tal furor entre el público, que ADV Films obtuvo la licencia de distribución en el extranjero, así que en el primer trimestre del 2007 se lanzó el dvd en E.U. Se realizó una obra musical llamada *Musical Air Gear*, que se estrenó en la primera semana de Enero del 2007. El guión es una adaptación del manga, y curiosamente los personaje femeninos fueron eliminados. El cast masculino es muy atractivo, y entre las voces estelares se encuentran Kenta Kamatari y Kenjiro Tsuda. Puesto que la popularidad del primer musical fue apabullante, se planeó una segunda escenificación presentada en Mayo del 2007 con el mismo reparto. *Musical Air Gear vs Bacchus Super Range Remix* es una historia alterna que desarrolla una batalla.

**Jareth Levrack**


Kobato


CODE GEASS


ANIME
& MANGA


Gensomaden
Saiyuki
ANIME
& MANGA



# SHAKUGAN NO SHANA
# 灼眼のシャナ

¿Se imaginan en un mundo donde estuvieran muertos y nadie se diera cuenta de su existencia? Sería espantoso, ¿no creen? Esta es la situación que vive Sakai, un chico como cualquier otro, quien recientemente ha entrado a la preparatoria; sin embargo, un suceso impactante dará un giro radical a su vida.

*Shakugan no Shana* es una serie basada en la novela del mismo nombre, escrita por Yashichorou Takahashi, adaptada a un manga, serializado desde principios del 2005, que alcanzó un total de 12 tomos. Este manga lo podemos encontrar con facilidad gracias a que Viz cómics compró la licencia el año pasado.

Después vendría la adaptación de la primera temporada, que alcanzó 24 episodios, transmitidos desde el 5 de octubre del 2005, terminados el 22 de marzo del año pasado. La producción corrió a cargo de JC Staff, y contó con la participación de Takashi Watanabe como director, Shin Okui como director de arte, Mai Otsuka en el diseño de personajes y Ko Otani en la música.

Aparte del anime, hay un par de videojuegos. El primero fue para la consola Playstation 2, que fue estrenado en marzo del 2006 y la segunda versión es para el Nintendo DS, lanzada al mercado también en marzo.

La historia nos cuenta como Sakai Yuuji transita por una calle cubierta de pétalos de flores de cerezo, camino a su escuela; es su primer día en la preparatoria. De pronto el cielo cambia de color poniéndose negro, y un mounstro en forma de bebé gigante aparece. La mano de este ser es cortada, salvando al joven de morir. Es una chica de cabellos

Yuto Kigai

rojos quien comienza a pelear; pero gracias a otra mujer que aparece en escena, la muchacha parte en dos el cuerpo del protagonista, el cual siente que toda su vida desaparece lentamente...

La última mañana de Yuuji fue como cualquier otro día, encontrándose con su mejor amigo en el camino y con varios conocidos; de hecho también conoce a una muchacha llamada Hirai, que lo salva de un apuro por distraerse en clase. Saliendo de la escuela Yuuji va a una tienda de discos. Ahí se encuentra con Hirai, con la cual comienza una interesante charla. Hirai de pronto le dice al chico que le gusta, cosa que lo hace sentir bastante bien consigo mismo, yéndose de la tienda sin ningún problema.

Nuevamente el cielo se torna obscuro, haciendo que el ente salga de la nada, y comiéndose a las personas sin ningún reparo. Yuuji está totalmente aterrado, mientras que el mounstro sigue devorando gente a diestra y siniestra, e incluso, vanagloriándose cínicamente por este suceso. En un instante el monstruo en forma de bebé agarra a Hirai y se la come.

El ser está acompañado de unas muñecas, una de las cuales le comenta al bebé que este muchacho es un mistess, y que se lo quieren llevar a su lider. Pero como al principio del capítulo, este chico es salvado por la chica del cabello rojo. Esta chica (Shana) tiene una medalla parlante y le pregunta si Yuuji es el mistess. Él le responde que sí, por lo que Shana lo ataca con la espada y aunque todo parece indicar que al que ataca es a él, realmente está matando a una mujer que se encuentra detrás. Dentro del cuerpo de esta se encontraba una muñeca parecida a la que acompañaba al bebé.

La muñeca que acompaña al ente ataca a Shana, quien responde, matándola junto al bebé. Yuuji está asustado y preocupado, ya que siente que morirá en cualquier momento, por lo que pide ayuda a la joven de cabellos rojos.

El brazo del joven no sangra a pesar de la herida que había sufrido anteriormente. Shana se acerca y sopla sobre él, haciendo que su cuerpo se encienda de llamas azules. El pobre muchacho cree que morirá quemado, pero cuál no sería su sorpresa cuando ve que su cuerpo está intacto.

Todo vuelve a la normalidad, incluso Hirai está viva. Al parecer nadie se acuerda de lo sucedido. Yuuji le grita, pero ésta hace caso omiso a su llamado. De hecho se percata de que la gente no percibe su presencia, como si el no existiera. Shana le explica al joven que la gente que está viendo no esta viva, sino que son un reemplazo y que él en realidad está muerto. Mucha gente quiere terminar con él, y es por eso que ella está ahí para protegerlo.

Durante el resto de la serie iremos descubriendo cosas bastante interesantes, de hecho nos daremos cuenta de que no todo el anime es totalmente serio.

Como toda buena serie, ésta debe de estar acompañada ya sea de un OVA o una película, en este caso salieron las dos, siendo lanzado primero el OVA.

## El OVA

La historia nos ubica entre el capítulo 13 y 14 de la serie, ya que ha pasado la pelea entre los hermanos Aizen y antes de que aparezca Khamsim. De hecho, es considerado como el capítulo 13.5 de la serie. La clase de Yuuji ha salido de viaje. Gracias a que Ike no se siente bien, los chicos no llegan a su primer destino, el templo.

Llegando a la posada, el grupo se entera de que hay una mujer hospedándose también, por lo que el dueño tuvo que hacer unos ajustes en cuanto a la distribución de los cuartos. El espacio que ha conseguido el grupo de Ike para los baños, es un cuarto que esta dividido sólo por una pared, donde claro, los hombres están de un lado y las mujeres del otro. Como toda buena situación parecida en un anime, los chicos tratan de espiar a las niñas, auque esto no le parezca a Yuuji. Peor aun, Ike y los demás están aferrados a que esto es una "tradición".

Este capítulo en general se centra más en lo cómico y a la relación que hay entre los personajes, principalmente en Yuuji, Shana y Kasumi. Esto permite que se entiendan un poco más los sentimientos de los chicos, sirviendo más como complemento, que como continuación de la primera temporada. *Shakugan no Shana: Tokubetsuhen: Koi to Onsen no Kougai Gakushuu!*, salió el 8 de diciembre del año pasado, y contó con la participación del mismo staff de la serie de TV. Aunque claro, aquí no acaba la cosa, ya que el pasado 21 de abril acaba de salir una película, la cual se rumora se coloca entre el final de la serie de televisión y el principio de su segunda temporada; sin embargo, nada está mas lejos de la realidad, ya que este filme adapta los hechos de la primera novela, e incluso, podremos ver situaciones que en la serie original no pasaron.

Y hablando de la segunda temporada, los fans se han puesto muy contentos con la noticia, ya confirmada, de que se estrenará en octubre, durante la temporada otoño-invierno. Por el momento no hay mas información, y esperamos que en próximos números podamos dar más detalles al respecto; mientras, los aficionados están bastante emocionados con este hecho, y no pueden esperar más a que esta producción salga.

Al parecer la serie todavía tiene mucho que contar, así que estén pendientes, ya que esta es una muy buena opción, ahora que casi no hay historias interesantes dentro del anime actual. Este anime, si bien no es una copia recomendable, no se lo pierdan.





# MÁS VALE BUENO POR CONOCIDO... QUE DINERO INVERTIDO SIN VOLVER A VER

¿A cuántos les ha pasado que les hablan maravillas de una serie que no conocían, que se deciden a comprar los costosos volúmenes de manga, pero al final descubren que la historia no es ni la mitad de buena de lo que te pintaban? O, ¿A alguien le ha pasado que encuentra un manga o libro de arte de una serie que ni conoces, pero que te parece increíble sólo con ver la portada, la compras y terminas decepcionándote pues la historia es mala a más no poder?

Aparte de la decepción, lo peor del caso viene cuando descubrimos que gastamos nuestro dinero en algo de lo que realmente no estábamos seguros, ni conocíamos. No teníamos ni una referencia, simplemente actuamos por impulso, y terminamos dándonos de topes porque ya no tenemos el dinero que podríamos haber invertido en algo mejor.

Estoy seguro que a algunos les ha pasado. A mí me ocurrió con la serie de *Princess Princess*. Quería conseguirla porque el dibujo me encantaba, y porque el resumen general de la historia me pareció curioso; sin embargo, me resultó (en lo personal) un fiasco. La serie no es mala en sí, y de hecho ocurren cosas graciosas, pero su trama no me interesó mayormente, e incluso, fue demasiado incoherente para mi gusto; finalmente la dejé.

Ahora bien, aquí está lo importante: ¿Cómo evitarlo? Un modo de hacerlo es pensar de dónde proviene la fuente de información, que nos cuenta supuestas maravillas de esa serie. También, si se trata de un amigo o, del amigo de un amigo del primo de un vecino, es importante tomar en cuenta los gustos de esa persona, porque aunque ella considere que es la mejor serie del universo, eso corresponde a sus preferencias personales que no forzosamente van a ser iguales a los nuestros. Debemos darnos un tiempo para investigar un poco más a fondo acerca de la historia, en paginas de Internet por ejemplo, y estar seguros que nos interesa. Porque, a menos que nades en dinero, y tu bolsillo este a punto de estallar, esta es la mejor manera de salvarle la vida a tu cartera.

▶▶▶ *Niikura Yuri*

▶▶▶ *Adalisa Zárate*



De cuando en cuando, al pasar a la tienda de cómics donde dejo más de la mitad de mi quincena, me encuentro con que mis títulos favoritos simplemente no han llegado. Es más, no sólo mis títulos favoritos no están, sino que no hay nada familiar en las mesas. Ni nombres de mangakas que conozca, ni siquiera algo lejanamente conocido.

Ahora, lógicamente, uno debería ahorrar ese dinero y aguantarse hasta la siguiente semana ¿No? Cuando llegue *Inu Yasha*, o *Full Metal Alchemist*, o lo que sea. Pero, admito que soy una compradora adicta y que si entro a la tienda, pues me gusta comprar algo.

Y curiosamente, es en días como esos en los que me he encontrado verdaderas joyas que me eran completamente desconocidas y que, incluso, compré no muy convencida. *Kurosagi Corpse Delivery Service*, de la que hablamos en este número, fue una de ellas, *Death Note*, que ahora es muy famosa, fue otra. Y así, más o menos la mitad de mi colección se formó, no a base de recomendaciones ni de mangas muy famosos, sino de compras compulsivas, a veces muy buenas, y a veces definitivamente malas. El punto de toda esta disertación es que, en ocasiones, es una buena idea dejarte llevar por los instintos. No importa si nadie en tu círculo de conocidos ha escuchado de ese manga que tienes en las manos, o si es el primer trabajo del mangaka en cuestión; lo que importa es que si a ti te gusta el dibujo, y la historia es lo suficientemente llamativa, pues esas pueden ser una razones de peso suficiente para darle una oportunidad.

¿Quién sabe? Puedes tener en tus manos el próximo gran éxito, o ser el que le recomiende ese manga a tus amigos en la siguiente ocasión que alguien pregunte ¿Qué me recomiendas leer?

# LOS RIESGOS PUEDEN TRAER BUENAS SORPRESAS

# Cómo ser mangaka y no morir en el intento

Para tener una buena historia necesitas unos buenos personajes. En el *Dibujarte Reedición #4* o *Dibujarte S3 #4* podrás encontrar muy buenos tips acerca de cómo crear un personaje original, visualmente hablando; cómo realizar una hoja de referencia de personaje; y cómo mantener constantes las facciones de dicho personaje durante toda tu historia. Aquí te hablaremos de algunos tips para crear personajes, que en personalidad e historia te ayuden a conservar tu historia original.

## Los personajes




Ahora bien, crear personajes originales puede sonar francamente difícil, si no es que imposible. Incluso los profesionales pueden ser acusados de repetir ad-infinitum **estereotipos que ya todos conocemos bien. ¿Cuántos jóvenes dedicados al deporte y soñando** con ser los campeones de su actividad elegida conocemos en el anime? ¿Cuántas niñas de 14 a 15 años, algo torpes pero de buen corazón, con un dije mágico, hemos visto en nuestras televisiones? Y no sólo son los japoneses los que cojean de ese particular pie. En la fantasía épica hay cientos de jóvenes que están destinados a ser los salvadores de su reino/mundo/planeta/casa, y Charles Dickens se hizo famoso escribiendo acerca de niños huérfanos ingleses que lograron encontrar la felicidad por ser honestos.

Sin embargo, y siguiendo con el ejemplo de Dickens, Oliver Twist no es igual a David Copperfield, así como Serena Tsukino no es igual a Lucy, la de las *Guerreras Mágicas*. Es decir, uno puede tener a un personaje que en su forma básica no sea muy diferente a todos los demás, pero el cómo construyas el resto de su personalidad es lo que lo hará diferente.

Tomemos, por ejemplo, a los personajes que ilustran este artículo. En la página 27 encontramos a *Witch Hunter Robin* y sus amigas. Robin Sena es, en su forma más básica, una chica de quince años que tiene poderes pirokinéticos, con un peinado bastante inusual. Quitando los poderes pirokinéticos, esa descripción bien podría aplicarse a Serena (una niña de quince años con un peinado también bastante inusual), pero Robin fue educada en un convento en Italia, por lo que es una chica muy retacada y solitaria.

Es gracias a sus amigas en la STN-J, que Robin comienza a salir un poco de su caparazón social. Justamente por su manera de ser al tener amigos, Robin es, curiosamente, muy eficiente en su trabajo. Otra cosa que hace a Robin distinta de otras chicas superpoderosas, es que su vista se debilita cuando usa sus poderes, por lo que para ejercer mayor control necesita usar lentes. Esto hace que su look se vuelva definitivamente inconfundible. (Si quieres saber más de Robin, esperamos que tengas en tu colección el Anime y Manga #4).

También en la página 27 tenemos a Rei Ayanami, de *Neon Genesis Evangelion*, que para muchos es considerada como la primera chica callada y casi autista del anime. Es cierto que después de que ella hiciera su aparición, el ver a una niña de ojos raros que mira a todo el mundo como si fueran tontos, y rara vez dice palabra, se volvió mucho más común, pero si sólo eso fuera lo interesante de Rei, no merecería siquiera mención. Lo que hace interesante a Rei es su pasado, o más estrictamente, que el público no sabía absolutamente nada de ella hasta casi el final de la serie. Por supuesto, hay pistas en cada episodio ya que los escritores sabían perfectamente que Rei era un clon, que estaba destinada en *The End of Evangelion* a ser el cuerpo de Lilith, y que esa era la razón de su actitud tan antisocial. Pero ¿Se imaginan lo poco interesante que hubiera sido la serie si nos dicen todo eso desde

un principio? ("Hola, soy Rei Ayanami y en 26 episodios destruiré el mundo" Como que no, ¿Verdad?) (Para lo más nuevo referente a Evangelion, puedes leer el Anime y Manga #30).

Como ejemplo final, en la página 26, tenemos a Sanzo, de *Gensomaden Saiyuki*. Viendo la imagen, vemos que es un tipo rubio, con cara de muy pocos amigos, que aparentemente es un asesino, juzgando por el letrero que trae en la mano. Otras imágenes de él lo tienen con pistola en mano, siempre con la misma cara de 'si dices una palabra, mueres'. En resumen, es el chico malo de la película gacha ¿No? Pues no. En realidad Sanzo es un monje budista, y es nada menos que el encargado de traer la paz al mundo de Shangri-La. Y no sólo eso, sino que *Saiyuki* esta basada en la historia de *Viaje al Oeste*, donde el personaje de Sanzo es nada menos que quien llevó el Budismo a Japón, así que el verlo como un hombre altamente intolerante a cualquier interrupción, que fuma como chimenea, y cuya reacción ante cualquier molestia es sacar el revolver, es definitivamente diferente.

Ahora, lo más importante de estos tres ejemplos es que todas esas características que hacen a los tres personajes originales, diferentes y, tridimensionales, no nos las dicen a las primeras de cambio. Al contrario, las vamos aprendiendo conforme conocemos a los personajes. En ocasiones, junto con los personajes –en el caso de los lentes de Robin, ella no supo que los necesitaba hasta ya empezada la serie-, encontramos simples pistas visuales, como es el caso de Sanzo quien rara vez es visto sin un cigarro. Todo esto hace que los personajes dejen de ser simples figuras en el papel y se vuelvan más reales para tus lectores, que es, a fin de cuentas, lo que una buena historia necesita.

Y así como el héroe debe sentirse real, también el villano. Si bien hay historias donde entra perfectamente el tener a un personaje que sea malo sólo porque quiere ser malo, y destruir el mundo es lo que esta de moda, siempre es bueno darle una justificada motivación, y el hacer que incluso los lectores se pongan a dudar ¿Quién es el que tiene la razón? Después de todo, en la vida real, nadie es malo en su propia mente, por lo que el villano puede estar convencido de que lo que hace es por una buena causa.

***Adalisa Zárate.***





# ¿QUÉ SUCEDIÓ EN LA QUINCENA... USTED SABE?

Los temas ambientalistas a ultimas fechas han estado a la orden del día. Desde que el calentamiento global comenzó a ser una realidad y no una especulación científica, parece que estamos tomando conciencia de que, independientemente de dónde vengamos (y por ello me refiero a nacionalidad), el planeta tierra es nuestra casa y que si no cuidamos de él, más pronto que tarde la raza humana estará condenada a la extinción.

Hace algunos años el tema de la necesidad que teníamos como raza humana de cuidar nuestro planeta, acaparó las primeras planas de los periódicos con el tema de la desaparición alarmante de los bosques tropicales. A pesar de que dichos bosques ya no son tema de encabezados de periódicos, la lucha continua.

Esta vez la lucha por la protección a este patrimonio tan importante para nuestra existencia, tuvo lugar en las lejanas regiones de Uganda. En esa tierra se pretendía arrasar con uno bosques para la fundación de una planta de extracción de aceite de palmera.

Aunque la petición de la compañía que intentaba establecer su planta en aquella localidad, ha sido negada varias veces, el tema sigue abierto. Los ministros de aquel país niegan, por supuesto, siquiera haber tomado en cuenta dicha petición; sin embargo, dada la precaria situación económica de Uganda, el problema jamás podrá dejarse de lado.

Las protestas, afortunadamente, no se han hecho esperar y han detenido la fundación de otras industrias en otras regiones, del bosque puesto que al final del día, no sólo estaríamos perdiendo un montón de árboles y otras plantas, sino diferentes especies de animales que sólo son oriundas de esa zona.

Aunque África nos parezca lejana, es importante que entendamos que ese vecindario, conformado por diversos países y personas, sigue siendo parte de un solo planeta, llamado Tierra, y que cualquier cambio en alguno de sus puntos, aunque parezca distante, terminará afectándonos a todos.

***Aurea Freniere.***

# GOTHIC SPORTS VOL 1




No cabe duda que el manga llegó para quedarse. La prueba de esto es la línea de novelas gráficas que la editorial Tokio Pop lanzó el año pasado, con la cual no sólo pretende afianzar el gusto por el manga entre chicos y grandes, sino que además pretende lanzar a la fama a autores occidentales, como la autora Anike Hage, quien ha tomado al mundo de el noveno arte por sorpresa, con su controversial y divertida historia *Gothic Sports*.

El manga narra la historia de Anya, una adolescente de 16 años de edad, quien finalmente fue transferida a Lucrece High, la preparatoria de sus sueños, donde finalmente podrá volverse una atleta.

Sin embargo, a pesar de las ganas que Anya pueda tener por comenzar su carrera como atleta, las cosas no salen como esperaba y termina siendo rechazada una y otra vez; esto, claro está, hasta que a nuestra protagonista se le "prende el foco" y decide tomar las riendas para formar su propio equipo de fútbol.

Por muy trillado que nos pueda parecer la historia de Anya, y de su fatídica inadaptación como adolescente, las cosas toman un giro inesperado cuando de niña fresa. Anya se convierte en niña Dark (o gótica), y decide que todo el equipo deberá utilizar uniformes en este estilo. Quizá no serán buenos en el fútbol, pero por lo menos harán el ridículo con estilo.

El manga se compone de 182 páginas que están impresas para halagar a los más puristas (es decir, están impresas de derecha a izquierda, como lo leen lo japoneses), y una vez más el idioma manejado es el inglés. Puedes conseguir este primer tomo en nuestro país a un precio aceptable. ¡No te lo pierdas!

***Aurea D. Freniere***

# APOTHECARIUM ARGENTUM VOL 1




Desde hace poco más de dos años, DC Cómics, casa de *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman* ha intentado penetrar el mercado del manga con su línea CMX, teniendo diversos resultados. Tras verdaderos escándalos como el censurar páginas de *Tengo Tenge*, CMX se ha mantenido silenciosamente atrás de Tokyo Pop, Viz, Dark Horse, y hasta los nuevos valores como DelRey. Sus mayores éxitos han sido mangas Shojo, que van desde los populares, *Kaito Kamikaze Jeanne*, a los clásicos, *From Eroica with Love*, llegando a los verdaderamente desconocidos, *Apothecarius Argentum* que es del que hablamos hoy.

En el reino europeo de Beazol, la Princesa **Primula** es constante víctima de intentos de asesinato por lo que, en su juventud, su padre tenía la costumbre de ponerle catadores, esclavos dedicados a probar su comida antes que ella, en caso de que hubiera veneno en sus alimnentos. El último de ellos, un niño de cabello plateado, tiene lo que se conoce como 'la maldición del Basilisco'. Fue criado probando diversos venenos hasta lograr que su misma piel fuera venenosa, y, por tanto, es inmune a muchos venenos. Primula se hace su amiga, y lo llama Argent, por el tono de su pelo. Años más tarde, Primula se ha vuelto una hermosa adolescente, y Argent, tras años de ausencia, es un Apotecario, un farmacéutico, que aún desea proteger a su querida princesa a pesar del tiempo que han pasado separados.

*Apothecaruius Argentum* es un manga de Tomomi Yamashita. Comenzó a ser publicado en Japón en el 2005, por lo que el único pero que se le puede poner es la posibilidad de que la traducción alcance al original, y tengamos que esperar más tiempo para el siguiente volumen, pero aparte de eso, es un manga original para todos aquellos que buscan algo diferente.

***Adalisa Zárate.***

# DEARS VOL. 1

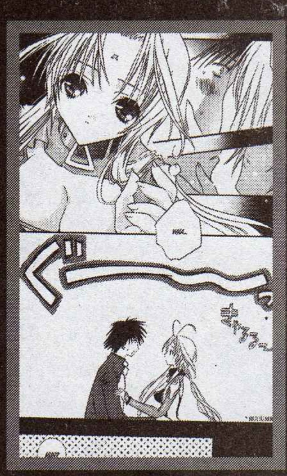
Como en estos tiempos está muy de moda los mangas y animes donde chica guapa (ya sea extraterrestre o robot), se enamora del chico con quien vive, aquí les tenemos este manga que, muy al estilo *maiden* llega para nosotros.

Las DearS llegan a la Tierra por accidente, ya que su nave se ha estrellado. Tienen más o menos un año viviendo aquí encajando perfectamente en la sociedad, ya que el gobierno se encarga de que estén en varias ciudades del mundo. Dicho sea de paso, se encuentran en las casas haciendo labores domésticas.

Takeya, un estudiante de preparatoria, odia a estas hermosas chicas, sin embargo, un buen día, cuando regresa de la escuela, se encuentra a una DearS que está perdida. Por lo que puede ver, esta chica lleva tiempo andando y se encuentra débil, pues se desmaya. Takeya la ayuda aunque no muy convencido. Es así como esta hermosa alienígena termina viviendo con este chico.

El nombre de ella es Ren; bueno, en realidad es Ren Ren Ren Nangusaran Renshia Roruunen Nakora, y a pesar de que no puede hablar muy bien, sabe como hacerse entender. Takeya entonces pide ayuda a Neneko, quien además de ser su vecina ha sido su amiga desde que eran niños. Ella le ayudará a sobrellevar esta gran responsabilidad, debido a que las DearS están acostumbradas a ser esclavas y esto no le parece mucho al joven, quien hace lo posible por enseñarle nuevas cosas a la extraterrestre.

Un manga bastante predecible que desde que leemos las primeras páginas sabemos en qué va a terminar la historia. Tiene un argumento bastante sencillo de seguir y un dibujo agradable para muchos, pero definitivamente sólo recomendado a fans de este género; si no es el caso, puedes prescindir de él sin ningún problema.



Yuto Kigai




# AIR GEAR VOL. 1

Itsuki Minami, conocido en su escuela como el "Babyface de Eastside", es un chico hábil y fuerte. Un día, sus compañeros de clase le piden que defienda su territorio de una banda que viene de otro distrito; sin embargo, se encuentran con que le envían un competidor del westside es un mal perdedor, quien no duda en aprovecharse de sus conexiones con la mafia para tomar venganza con Itsuki por haberlo derrotado.

Por desgracia para Itsuki, los miembros de la banda que llega para encargarse de él son conocidos como los Skull Saders. Son famosos por violentos y por hacer lo que quieren en el momento que se les antoje, sin importar las consecuencias. Emboscan a Itsuki, y usando unos patines de alta tecnología llamados Air Trecks lo golpean sin darle oportunidad de escapar.

Itsuki se siente humillado y casi pierde el respeto de sus compañeros de escuela, pero inesperadamente recibe ayuda de quien menos se imaginaba.

Sus compañeras de cuarto, las hermanas Noyamano, lo llevan a un campo deportivo y le muestran su equipo propio de Air Tecks. Lo ayudan a entrenar para que pueda retar a los Skull Saders, vencerlos y recuperar la tranquilidad de toda la zona. Aunque el pasado de sus misteriosas compañeras de cuarto es un total secreto, lo importante para Itsuki es prepararse para vencer.

*Air Gear*, a pesar de que pueda sonar como una historia de peleas y aventuras, es más que nada una historia llena de acción mezclada con comedia, en particular, con la convivencia diaria de Itsuki con las hermanas Noyamano, muy al estilo de otras series como *Ranma ½*, *Tenchi Muyo* y *Love Hina*.

Esta historia la puedes encontrar en ingles, gracias a la editorial Del Rey Manga, y cuenta con una buena cantidad de números publicados.

*Eurídice M. Lozano A. (Niikura Yuri)*

# DEATHNOTE

## Diferencias entre la edición norteamericana y la mexicana

Jareth Levrack

En el 2006 la editorial norteamericana Viz Comics, en su línea Jump Cómics, comenzó a publicar *Death Note*. En mayo del 2007 la editorial mexicana Mundo Vid, lanzó el primer tomo de éste título. Conozcamos sus diferencias.

1. La portada en la versión de Jump Cómics cuenta con un pequeño recuadro, donde Misa sostiene una manzana y un texto de Tsugumi Ohba: Escuché que *Death Note* apareció por primera vez en las tiendas en abril del 2004. La nieve se rompe ante la brisa de la primavera, los pétalos de los capullos danzan, en tanto que los graduados, con nuevas y relucientes mochilas, encaran sus esperanzas y caminan en el pasto. Probablemente era ese tipo de temporada refrescante.

a) La portada en la versión de Mundo Vid únicamente tiene la ilustración de Light y Ryuk.

2. Jump Cómics cuenta con cinco páginas a color.

b) La edición de Mundo Vid es a blanco y negro.

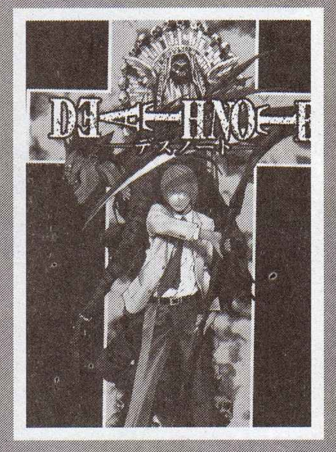
3. Jump Cómics incorpora en el borde lateral aclaraciones de términos en japonés.

c) Mundo Vid no cuenta con esa herramienta.

4. Jump Cómics presenta el nombre del alter ego de Light en su versión original: Kira.

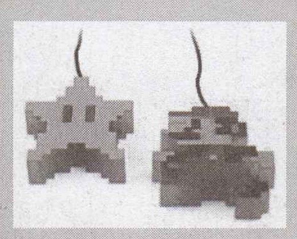
d) Mundo Vid decidió traducir el nombre a "Asesino".

En lo que respecta a calidad, ambas versiones son igual de buenas, así que les dejamos a ustedes las diferencias para que decidan cuál es su preferida.






# Mouserio Bros



Este es un implemento que todo **Gamer** de la vieja guardia debe tener, pues han sacado unos mouses de **Mario BROS**. Lo más entretenido de todo es que se ven todos **pixelados,** esto se debe a que se mantiene el formato oirginal de las primeras versiones del juego. Los puedes comprar en la tienda virtual Think Geek a 25 dólares, y son compatibles con Windows, Mac y Linux.. y *plug and play*.

# Nokia Scentsory,
## el teléfono que captura y envía olores



Con esta clase de inventos no sé a dónde vamos a llegar, primero video teléfonos, luego video conferencias por celular. La novedad ahora será mandar olores, sí, así como lo leen, los olores podrán ser enviados a través del celular que se encuentra en desarrollo el Nokia Scentsory. La idea es crear un celular capaz de enviar y recibir aromas como si fuera un mensaje de texto, enviándole así aromas de rosas o claveles a tu novia, y que ella te envié un poco de su perfume, para que cada vez que "abras" el mensaje, la sientas más cerca de ti. Por cierto, para todos aquellos malosos que pensaron en mandar algún olor desagradable, desgraciadamente también se podrá.






Para las fans a las que les gusta despertar con chicos lindos cerca, sale a la venta el reloj despertador de *Shonen Onmyojibn*, que no sólo incluye a los protagonistas Masahiro y Guren en la carátula sino que además, en caso de que te aburran las viejas alarmas de campanita, te despertará con las voces de dichos galanes; recordantote que más vale que te despiertes, si quieres disfrutar el día acabando con los espíritus malignos que invaden Japón. Por supuesto, dichos mensajes están en Japonés, así que incluso puedes decirle a tus padres que se trata de un despertador educativo. Cuando mucho, aprenderás a decir "Dormí bien" y "Levántate". El dichoso relojito mide dieciocho centímetros, y vale 6,800 yens, o sea poco más de $550.

# MusicAnime

## OJAMATO CARNIVAL

### (CARNAVAL DE LAS CHICAS MÁGICAS)

**Karaoke**

Dokkiri Dokkiri Don Don
Fushigi na chikara ga waitara do-shi-yo? (Do-suru?)
Bikkuri Bikkuri Bin Bin!!
Nandaka tottemo suteki ne i-desho! (I-yone!)

Kitto mainichi ga nichiyoubi
Gakkou no naka ni yuuenchi
Yana shukudai ha ze-nbu gomibako ni sutechae
Kyoukasho mitemo kaitenai kedo

Koneko ni kiitemo soppo muku kedo
Demo ne moshikashite honto-ni
Dekichau kamo shirenai yo!?

*Ookina koe de "Pirika Pirirara"
Hashaide sawaide utatchae
Papa, mama, sensei, gamigami oji-san
"Urusa-i" nante ne kazan ga dai funka

**Osora ni hibike "Pirika Pirirara"
Tonde hashitte mawatchae
Tetsuo de san ten egao ha man ten
Dokidoki wakuwaku ha nenjuu-mukyuu

Kinkira Kinkira Rin Rin!
Nagareboshi wo tsukametara do-shiyo? (Do-suru?)
Batchiri Batchiri Ban Ban!!
Negaigoto ga kanau yo ne i-desho! (I-yone!)

Kitto mainichi ga tanjoubi
Haishasan ha zu-tto oyasumi
Itai chuusya ha yawarakai marsh-mallow ni shichae
"Sonna no muri sa" Kimi ha warau dake

Koinu ni kiitemo shippo furu dake
Demo ne moshikashite honto-ni
Dekichau kamo shirenai yo!?
Ookina koe de "Pirika Pirirara"

Fuzakete sawaide odotchae
Papa, mama, sensei, gamigami oji-san
"Nenasa-i" nante ne kaminari okko-chita
Osora ni hibike "Pirika Pirirara"
Jarete hashitte asonjae
Jusu de kanpai okawari hyappai
Genki ga tenkomori nenjuumukyuu

*Repetir
**Repetir

Zutto zutto ne nenjuumukyuu



**OPENING: OJAMAHO DO-RE-MI**

**Traducción**

Latiendo, Latiendo, ¡Don Don!
Si un poder misterioso aparece ¿Qué haré? (¿Qué harás?)
Sorpresa, sorpresa, ¡Bin, Bin!
Es muy lindo ¿Me envidias? (Te envidiamos)

Todos los días son como domingo
Hay un parque de diversiones en la escuela
Vamos a tirar toda esa tarea a la basura.

Aunque leo mis libros, no está este cuento
Le pregunto a mi gatito, pero no sabe.
Tal ves, en verdad
¿Podré hacerlo?

*Grito fuerte "Pirika Pirirara"
Vamos a jugar, vamos a ser alegres, vamos a cantar.
Papá, Mamá, mi maestra y el viejito gruñón
Dicen que me calle como si fueran un volcán

**Grítalo en el cielo, "Pirika Pirirara"
Vamos a volar, vamos a correr, vamos a girar
Tengo tres puntos en el examen, pero mi sonrisa tiene diez
Siento mi latir a través del año.

Brillando, Brillando ¡Rin Rin!
Si atrapo una estrella ¿Qué haré? (¿Qué harás?)
Muy bien, muy bien, ¡Ban Ban!
Mi deseo se hará realidad ¿Me envidian? (¡Te envidiamos!)

Todos los días son mi cumpleaños
Los dentistas siempre están cerrados
Y esa dolorosa inyección será un bombón.

"Ese cuento es imposible" Sólo te reirás
Le pregunto a mi perrito, y sólo mueve la cola
Pero tal vez, en verdad
¿Podré hacerlo?

Con mi fuerte voz "Pirika Pirirara"
Vamos a jugar, vamos a ser alegres, vamos a bailar.
Papá, Mamá, mi maestra y el viejito gruñón
Dicen que me duerma como si fueran un trueno.

Gritemos en el cielo "Pirika Pirirara"
Vamos a jugar, vamos a correr, vamos a jugar.
Salud, bebamos jugo, otros cien vasos más
Mi energía seguirá todo el año.

*Repetir

**Repetir

Y así cada año igual.

# NOTICIAS desde Japón






Recientemente **Hagakure** ha alcanzado cierta fama en Europa. Esto es debido a sus conciertos en dicho continente. Ahora ha anunciado su regreso, nuevamente con **ANTI FEMINISM**, grupo con el cual se presentó en su gira anterior. Esta vez los países suertudos serán España, con tres conciertos y Bélgica con uno. Esperamos que algún día se animen a venir a México, ya que sus trabajos cuentan con mucha calidad (sobretodo de Hagakure) para ser de una banda indie.

Muchos ya los extrañábamos, y al fin están de vuelta. **L'Arc en Ciel** vuelve a las pantallas después de que su más reciente single fue elegido como tema para un anime, y para un comercial del nuevo auto de Subaru. El tema lleva el nombre de *My Heart Draws a Dream*, y aunque de momento sólo se puede oír el tema en televisión, esperamos pronto tener noticias oficiales sobre el lanzamiento.

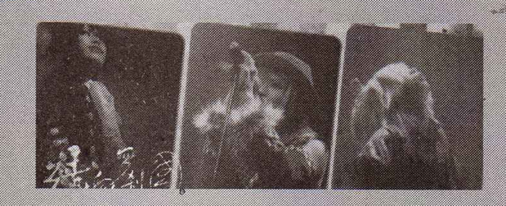



Por fin tenemos noticias sobre **Rentrer en Soi**. Y es que nos han traído con puros sencillos durante todo el año. En fin, ahora esta banda ha anunciado la salida de su nuevo material de larga duración, que aunque aun no tiene título, sí sabemos que saldrá en dos versiones, una de ellas con DVD.



¡**X Japan** está de vuelta!, al menos en DVD. A pesar del tiempo que ha pasado, los fans no los olvidan y por eso se ha decidido sacar una recopilación de dos conciertos inéditos *Aoi Yoru* (Noche azul) y *Shiroi Yoru* (Noche blanca) correspondientes a los días 30 y 31 de diciembre de 1994 en el Tokio Dome, divididos cada 1 en 2 DVD's. Estos se venderán por separado o, sólo si eres muy fan y cuentas con las posibilidades, puedes obtenerlos en un único paquete que incluye 1 DVD extra de 50 minutos con escenas de backstage, la edición en CD del demo Longing, que se obsequió en aquellas fechas, más un *flyer* publicitario de aquella época.

Ya hacía tiempo que no hablábamos de **Kaya**, sin embargo, después de la reciente salida de su sencillo ha anunciado que sacará un nuevo mini álbum, que ya habrá salido cuando este número de la revista salga a la venta. Lo más probable es que su ritmo sea más comercial aúnque su sencillo anterior, pero ya lo comprobaremos.



**The candy spooky theater**, una banda que ha logrado hacerse de bastante popularidad en estos últimos meses, ha anunciado que su guitarrista, Zull, saldrá de la agrupación debido a que meditó las cosas y decidió que no quería estar en la banda más tiempo. Abandonará al grupo después de sus conciertos en Estados Unidos, lo que es una verdadera lastima para sus fans.

Después de la salida de Bou, ahora ex guitarrista de **An Café**, todos sus fans se mantenían a la expectativa por saber quién sería la persona que llenaría ese vació. La respuesta no se hizo esperar por mucho y fue doble, ya que aparte de guitarrista también estrenan tecladista. Aunque hay que decir que el publico no ha tenido queja alguna de Takuya (guitarra), sí opinan que Yuuki (teclado) tiene una imagen que no encaja para nada con la del grupo; y aunque en esto estamos de acuerdo, falta que escuchemos sus nuevos trabajos para formarnos una opinión fundamentada sobre sus nuevos integrantes.



**Niiku y Yuto**

# B'Z EIEN NO TSUBASA

Anteriormente nos habían pedido que habláramos de este dueto y no es para menos, ya que junto con Glay han roto records de ventas en Japón, llegando a ser considerada una de las mejores bandas de ese país.

Tenemos a Ibana Koshi como vocalista y al ya reconocido Tak Matsumoto en la guitarra dentro de esta agrupación, que se formó en 1988, y tras 42 singles nos deleitan con *Eien no Tsubasa*, su sencillo numero 43.

Con un total de dos canciones, *Eien no Tsubasa* nos deja una buena impresión de Hard rock, acercándose al Heavy metal.

El primer track es, como el nombre del sencillo lo indica, *Eien no Tsubasa*. Ésta comienza con un piano bastante tranquilo y la voz de Ibana, que es bastante melodiosa. Durante el primer minuto uno podría creer que la canción será tranquila, pero aproximadamente en ese momento cambia a balada rock, muy al estilo de las bandas metalera. Los arreglos de orquesta son bastante buenos al igual que la guitarra de Tak.

La segunda pista lleva como nombre *Lonely Star*. Esta al principio es más pesada que la anterior, sin embargo, conforme avanza la música, nos damos cuenta de que es un poco más popera y tranquila de lo que nos hizo creer al principio. Eso si, la voz de Ibana es mucho mas alocada, desgarradora y entregada, mientras que los solos de guitarra siguen esa tendencia. Algo curioso en esta canción es que el bajo tiene demasiado peso sobre la melodía.

A pesar de su corta duración y de sólo ser dos tracs, este sencillo realmente vale la pena. Claro, como muchos de los trabajos de B'Z, así que no es de extrañarse que te lo recomiende, especialmente si eres amante del buen rock.

▶▶▶ *A.O.I*

# TENSHI NO YUME

## Entrevista parte 3

Y bien, como lo prometido es deuda, he aquí la tercera parte de la entrevista que le hicimos a TnY.

**¿En todo este tiempo, aunque sea por 5 minutos se les ha ocurrido no haber creado TnY?**

**Los tres:** No

**Four:** Al contrario…

**¿Nos podrían hablar de sus otras bandas y proyectos?**

**Ángel:** Yo no tengo.

**Maho:** Bueno, yo tengo otra banda que es pop, rock punk y que igual intenta meter algo de visual pero sólo en imagen; ahí igual tengo una caracterización femenina. La banda se llama Neurotika.

**Four:** Yo estoy en varias cosas, como en un grupo punk llamado (Outlayers), y con otra más conocida en el medio llamada The Remoras que es algo más gótico, algo mucho más oscuro.

**Hace 3 años, después de haber tocado por primera vez, ¿qué sintieron?**

**Ángel:** En mi caso, fue algo que estuve buscando por muchos años. Fue felicidad de estar en un escenario de haber tocado al fin; bien o mal, lo hicimos y fue lo que importó.

**Four:** El sentimiento que a mí me dio fue el de no poder dejarlo, de obviamente no querer dar vuelta atrás y poder seguir y seguir. También de alegría, de haber sacado el proyecto casi de la nada y haber tenido una presentación a tan poco tiempo de habernos formado; porque tocamos un 5 de diciembre y nos habíamos formado un 2 de agosto. Y pues poder encaminar este proyecto a un escenario y no ser solamente una banda de garage.

**Maho:** En cuanto a mí, la primer presentación era de tener muchas expectativas. No sabia qué iba a pasar, si el publico nos iba aceptar, a un grupo visual que se presentaba, y más, en un sitio como el UTA. No saber que iba a pasar, por los nervios obviamente. Pero afortunadamente había otras personas que ya conocíamos del Visual Garden y había apoyo, pero aún así era de aventarse y a ver qué pasa.

No se pierdan el próximo número con el final de esta entrevista.

Saludos.
Gracias por el apoyo estos tres años.
Mahoutsukai Tenshi no Yume
Gracias Anime Manga
Angie Tenshi no Yume
Four Tenshi no Yume

# KANNO YOKO

▶▶▶ A.O.I




Muchos estarán de acuerdo cuando digo que esta mujer es La Compositora del anime, ya que cuando uno escucha su material queda simplemente prendado de su música. Mi primer acercamiento fue el *soundtrack* de *Macross Plus*, cuando aun era sólo un adolescente, y recuerdo que ese trabajo me marcó mucho. Pero hablemos más a fondo sobre ella.



Yoko Kanno nació el 19 de mayo de 1964, en la prefectura de Miyagi. Desde muy pequeña comenzó a desarrollar sus dotes musicales tocando el piano. Según se dice, aprendió de igual manera a tocar el clavicordio y otros instrumentos de forma autodidacta. Termina estudiando composición en la universidad, donde por cierto, estuvo una semana estudiando literatura, pero finalmente cambió de especialidad.



Poco después forma la banda Tetsu100%, donde se desenvuelve como tecladista, y con la que grabó 4 álbumes para los que compuso varios de los temas. Al mismo tiempo trabajaría con Koei, una compañía de videojuegos.

Ya para 1994 crea la banda sonora de *Macross Plus*, variada y realmente grandiosa. Los temas fueron interpretados por la Orquesta Filarmónica de Israel en su gran mayoría. Las melodías eran ingeniosas e incluso revolucionó en gran parte lo que fue la música para el anime, teniendo desde tracks electrónicos, muy pegajosos hasta melancólicos temas de piano, pasando por melodías épicas; todas ajustadas a las escenas de la serie de OVA's. Su colaboración con Akino Arai en este trabajo fue realmente inolvidable (quién puede olvidar el tema de este anime).



Yoko deja Koei y se dedica a hacer más trabajos enfocados en el anime; es entonces que le piden que se haga cargo de *Please save my Earth*, que resulta en bello trabajo. Durante esta época conoce a Hajime Misoguchi, con quien más adelante se haría cargo también del soundtrack de *La visión de Escaflowne*.



De *The Vision of Escaflowne* no hay nada nuevo que decir, sólo que es muy recomendable. Con un total de 3 cd's, más una recopilación (y eso sin contar el soundtrack de la película), este trabajo ha dejado una fuerte impresión dentro de los fans del anime. *Escaflowne* cuenta con una variedad de temas que van desde el pop, rock pop, hasta opera e instrumental; la mayoría de estas últimas interpretadas por la Orquesta Filarmonica de Varsovia.

Otro de sus trabajos durante este año fue la musicalización de una de las historias dentro de *Memories* (De Katsuhiro Otomo).

Cabe destacar que no sólo ha hecho las bandas sonoras, sino también ha participado creando los temas de entrada y de salida de vario animes. Tal es el caso, por ejemplo, *Card Captor Sakura*, donde, junto con Maaya Sakamoto, se hizo cargo del tercer *opening*. Por otra parte también participó en la musicalización de los CD's de *X Character file*.

Su siguiente trabajo, en cuanto a anime, la consolidaría como una de las mejores compositoras en este tipo de producciones. Estamos hablando de esa música que a muchos marcaría de ahí en adelante (una mezcla de blues, sonidos de los 40 y música de cámara), *Cowboy Bebop*. Este soundtrack fue el que la hizo destacarse más, pues es considerado como su máximo trabajo entre los fans.

Dentro de su *currículum* también se encuentra *Arjuna*, igual de excelente que el anterior, además de que nuevamente contamos con la participación de Maaya Sakamoto cantando varios de los temas de la serie.

A partir de ahí todo ha sido éxito; desde *Ghost in the shell: Stand alone complex*, hasta *Wolf's rain*. Vale destacar que este último también gozó de gran popularidad entre los fans.

Pero no todo es anime en esta vida, todos lo sabemos y queriendo hacer más de su carrera musical, Yoko Kanno también ha sacado un disco como solista, además de haber producido a varios artistas pop.

Ha trabajado con Maaya Sakamoto, a partir de su colaboración en la *Visión de Escaflowne*, como productora y letrista. Contando con un total de 7 cd's producidos por ella. Estos discos en general son buenos, y destacan *Lucy* y uno especial que se llama "*Yoko Kanno feats Maya*

*Sakamoto*". Éste ultimo contiene ritmos tan variados como el jazz, blues y pop. En este cd, Yoko Kanno demuestra que no hay límites para ella, cosa que ha confirmado incluso en entrevistas, donde dice que mientras más simple puedas mantener la música, es mejor, refiriéndose a cuando se encasillan las melodías en los géneros. También ha trabajado en más de una ocasión con artistas como SMAP, Cristal Kay, Chiyono Yoshino y Akino Arai entre otros. Esto habla muy bien de ella, ya que dichos interpretes y las discográficas de estos han quedado totalmente satisfechos con el resultado.

Por si fuera poco, ha habido muchas especulaciones sobre el talento como cantante de esta mujer, y es que muchos de nosotros la hemos podido escuchar bajo el seudónimo de Gabriela Robins en más de una canción. Además de tener una banda alterna con la cual ha hecho ya varios conciertos.

No cabe duda que Yoko Kanno ha tenido una carrera intensa y destacada, dejándola en un excelente lugar como compositora, a nivel mundial, y es que cualquiera que haya escuchado algo de ella, ha quedado realmente conmovido, dejándose llevar por esos ritmos que nos hacen viajar a otros mundos llenos de fantasía.



# La música y el Anime

Estarán de acuerdo conmigo cuando digo que mucha de la música japonesa para anime es mala. Sí, otra vez me voy a echar encima a medio mundo haciendo este comentario, pero en verdad son contadas las veces que encontramos un *soundtrack* de buena calidad. Y cuando hablo de calidad cuento desde la música instrumental hasta los interpretes, que hay desde mediocres hasta excelentes.

Por ejemplo, en el caso de los que son regulares, tenemos a Megumi Hayashibara, vanagloriada por los fans. En lo personal, exceptuando unas canciones, es muy mala intérprete. Basta con ver alguno de sus videos o incluso sus conciertos. Estos muy pocas veces llegan a ser realmente geniales y casi nunca pasan de regulares.

También tenemos cantantes como Masami Okui, quien ha llegado a tener muy buenas canciones, como los temas de Utena. Incluso sus conciertos llegan a ser totalmente excelentes, con la música en vivo y una energía increíble.

Por otro lado llegamos a tener discos con interpretaciones (y me van a perdonar), realmente espantosas por parte de algunos seiyuus. Me vienen a la mente casos como *Ranma ½* y *Slayers*, entre otros, que son series que contaron con muy buenos temas destrozados por los actores de doblaje del mismo Japón. Recientemente nos encontramos con que la música de anime ha cambiado bastante. Desde los cantantes de *openings* y *endings* hasta la misma música incidental. Ali Project es muy buen ejemplo de lo que puede hacer un tema, llegando a trabajar mucho con las CLAMP y en varias producciones.

En cuanto a la música incidental, está Yuki Kajiura, quien se ha hecho cargo de bastantes títulos, dejando su sello bien marcado en series como *Tsubasa Cronicles Reservoir* o *Noir*.

No cabe duda que para todo hay gustos y, si de anime se trata, hay que saber bien qué escoger y no irse a comprar un cd sólo porque la serie está de moda.



A.O.I




Obba Tsugumi & Obata Takeshi

# Recomendación en video

▶▶▶ *Niiku*

# Maximum the Hormone

## - Zetsubou Billy

Acabo de conocerlos, hace cosa de menos de un mes, y sin embargo, sólo de oírlos su música me fascinó. Los escuché principalmente porque son los responsables de los segundos *opening* y *ending* de *Death Note*. Aunque admito que tenia mis dudas, de que pudieran superar *The World* y *Alumina* de **Nightmare** (dependiendo del gusto de cada quien quizá no lo hayan hecho), pero debo decir que me dejaron una impactante primera impresión.

**Maximum the Hormona** está formado por Daisuke, Nao y Ue. Es un grupo reciente, creado en 1998, y su estilo musical va de lo punk al nu-metal, con sonidos desenfrenados y agresivos que te atrapan con tan sólo oírlos la primera vez. Te dejan con la ansiedad de querer oír y ver más y más. En este caso, el tema responsable de ello fue *Zetsubou Billy*, uno de los que precisamente fue utilizado para *Death Note*. Es un tema desenfrenado, pesado y lleno de gritos agónicos por todas partes. Si así era la música, tenia que ver el video, y vaya combinación más loca.

De entrada debo decir que no los conocía en fotos, así que el video fue mi primera impresión. Empecé topándome con un grupo visual, para después cambiar a uno de hip hop, y luego a una típica idol mientras la música y letra se oían mezcladas con la visión de escenas de televisión, y a Light escribiendo en la *Death Note*. En resumen, demasiadas imágenes ¿Quiénes eran parte del grupo realmente?, ¿El grupo de hip hop o el visual? Para mi sorpresa, ninguno.

A mitad del video todos van cayendo muertos a manos de Kira, para al final mostrarnos que en realidad eran un tipo gordo lleno de rastas, otro despeinado gritando hasta desgarrase y una agresiva baterista cantando de fondo; vestidos de lo mas común del mundo, y mostrando que no se necesita una imagen estrafalaria ni nada impresionante para ser buenos. Créanme, si este es el tipo de música que les gusta, escuchen esta canción una sola vez, y no dejaran de escucharlos por mucho tiempo.




# en Europa, ¿Y aquí cuando?

Quizá les parezca cosa fácil y sencilla de solucionar, y es probable que muchos se hagan la pregunta: ¿Por qué no se invita a más grupos de j-rock, pop o visual a nuestro país, si en muchos países de Europa organizan conciertos constantemente, e incluso hay países como Alemania y Finlandia en que ya casi se pasean como en su propia casa?



Ok, sé que suena fácil el decir que los llamen y los inviten y que toquen en X o Y lugar. Pero la cosa no es nada más así, para ello se requiere de alguien que sea el patrocinador del evento, si se pueden varios seria mejor, pero aun así hay que tener en cuenta que se trata de una fuerte inversión de inicio, sólo en la parte de organización del lugar; así como intentar contactar al grupo que se desea invitar, más aparte saber cuánto cobrarán por venir (porque sí, tampoco crean que vienen así de a gratis, porque sino ¿de que vivirían? La venta de discos es algo pero los viajes cuestan y en muchos casos ellos ponen de su propio bolsillo), y si ya suena a mucho, espérense: porque si el grupo o cantante ha aceptado la visita, se tiene que encontrar un sitio donde alojarlo, un buen hotel que tenga todos los servicios de 5 estrellas, más las comidas, el transporte, organizar un pequeño tour a algún sitio cercano pero interesante (que tampoco es que se queden todo el santo día encerrados a menos que ellos quieran), y de extra, algo de dinero más que este disponible por cualquier imprevisto.



Lo ven, no es cosa fácil, además los patrocinadores no aceptarán apoyar sólo porque sí, ellos necesitan garantías de obtener ganancias a cambio; todo es un negocio redondo; así que antes de gritar y solicitar que venga algún grupo famoso, tomen en cuenta todos los gastos que se requieren; se han logrado pocos conciertos hasta ahora, pero de eso a nada ya es ganancia; y recuerden: nada es imposible, pero si se requiere paciencia y tiempo, mucho tiempo.

▶▶▶ *Niiku*







# 10 COSAS SOBRE ANNA TSUCHIYA

1 Anna posee raíces ruso-americanas por parte de su padre, y japonesas por parte de su madre. Su nombre real es Anna Marie Heider Tsuchiya

2 Inició su carrera como modelo a los 14 años en la revista Seventeen, destacándose desde entonces por su carisma y por no actuar como la típica modelo idol japonesa.

3 Participó en el doblaje al japonés de la película de *Disney Herbie: Fully Loades* con el papel de Maggie Peyton.

4 En el año 2002 formó el grupo Spin Aqua, junto al músico Kaz Iwake, ex Oblivion Dust, aunque debido a que tuvo un corto periodo de promoción no tuvo mucho éxito, sí logró sacar a la venta un álbum.

5 En el 2004, y con tan solo 18 años de edad, se casó con un modelo de nombre Joshua quedando embarazada; actualmente y debido a la nueva y llena agenda de trabajo de Anna y algunas diferencias entre ambos, decidieron divorciarse.

6 El nombre de su hijo es Sky.

7 También en el 2004 participo en la película del escritor Novala Takemoto, *Shimotsuma Monogatari*, en el papel de la agresiva punk yanki, Ichigo Shirayuri, asentando aun más su imagen abierta e impulsiva.

8 Ha tenido la oportunidad de participar en otras películas como *Dororo, Bashment, Memories of Matsuko, Sakuran* y en el drama *The taste of Tea*.

9 Es modelo frecuente dentro de las revistas Kera, Soup y Zipper apareciendo en las portadas y modelando ropa gothic, punk y lolita; aparte, ha regresado a su faceta de cantante, ahora siendo ella quien escribe sus propias letras, y llegando a hacer algunas presentaciones en Europa.

10 Fue elegida para interpretar las canciones de Black Stones en la serie de anime de *Nana* como la voz de la protagonista para todas las canciones, e interpretando los *openings* de la serie.

# SEIYUU (LAS VOCES DETRÁS DEL ANIME)

Podrá parecer curioso para algunos, pero en el país del sol naciente es algo muy común que cada cierto tiempo se celebren conciertos en algún parque o algún otro sitio al aire libre; Los invitados no son súper estrellas que pueden verse todos los días en revistas o en televisión. No, las estrellas que se presentan son otro tipo de personas, quienes por lo regular siempre permanecen detrás de un micrófono dentro de una cabina de grabación, dando su trabajo y esfuerzo a darle voz y personalidad a nuestros personajes favoritos de la televisión.

Los seiyuu, encargados de la difícil tarea de darle voz a los personajes de anime, tienen la fortuna de contar con el respeto de la gente, y que su trabajo sea altamente apreciado (cosa que aquí también se debería tomar en cuanta con nuestros maravillosos actores de doblaje). Incluso, muchos de ellos también cantan (como Maaya Sakamoto y Megumi Hayashibara), y se les dedican conciertos especiales sólo a ellos. En estos conciertos interpretan en vivo sus temas más famosos dentro del anime, y los fans, tanto nuevos como los de ya hace tiempo, tienen la oportunidad de deleitarse con sus temas y con sus voces prácticamente durante un día entero, para pasar un excelente fin de semana.

En dichos conciertos, aparte de oír a los seiyuu cantar en vivo y pasar un buen rato con los amigos o la gente que vas conociendo, también puedes conocer al club de fans oficial e incluso unirte a él. Por supuesto, hay firmas de autógrafos y fotos al lado de tu ídolo, y todo esto puedes obtenerlo con sólo pagar 1 entrada, y claro, llegar a tiempo al lugar indicado.

Es un placer descubrir que a ellos se les tome tan en cuenta, y les motive a continuar su trabajo en el medio prestando su voz; sin embargo, me parece una lastima ver que muchos en nuestro país, donde existen personas con un talento increíblemente, equiparable al de cualquiera, no saben reconocerlo en México, entre los actores de doblaje.

## TOP 10 SINGLES

1. *Minutes to Midnight* – Linkin Park
2. *B-Side* – Mr. Children
3. *It won't be soon before long* – Maroon 5
4. *Come on Stand up!* – Tsuyoshi Nagabuchi
5. *The best of Mihamaru GT* – Mihamaru GT
6. *The Best damn Thing* – Avril Lavigne
7. *R25 Sweet J-Ballads* – Various Artist
8. *Because of You* – Ne-Yo
9. *All !!!!!* – 100S
10. *Cant' buy my Love* – Yui

# DIRTY PAIR

Ahora que Cartoon Network trasmite de tres a cuatro series de anime al día, Animax nos consiente con su horario lleno, y hasta Fox le ha entrado al juego de las series japonesas; y como el manga nos llega al por mayor, seguramente algunos clásicos quedarán guardando el polvo en nuestros anaqueles. Justamente por ello en esta sección le daremos vuelo a la nostalgia, rememorando esas series que muchos apenas si recordarán de su infancia, pues no debemos olvidar los viejos tiempos en que sólo teníamos a Seiya y Serena en nuestras pantallas como el inicio de todo. Así mismo, también hablaremos un poco de las que nunca llegaron a nuestro país, pues también tienen su lugar en la historia del Anime.

En 1979 se publicó en Japón la novela *La Gran Aventura de Dirty Pair*, salida de la pluma de Haruka Takachiho, y con ilustraciones de Yoshikazy Yasuhiko. Es la historia de dos chicas trabajando para la "Asociacion Por el Trabajo del Bien de Mundo" (O, en inglés, World Welfare Works Association, la WWWA o 3WA) como Consultoras de Problema, quienes por su particular reputación de dejar verdaderos Apocalipsis en los mundos en los que se supone van a ayudar, son más conocidas como "Dirty Pair" que por su nombre clave verdadero, Lovely Angels.

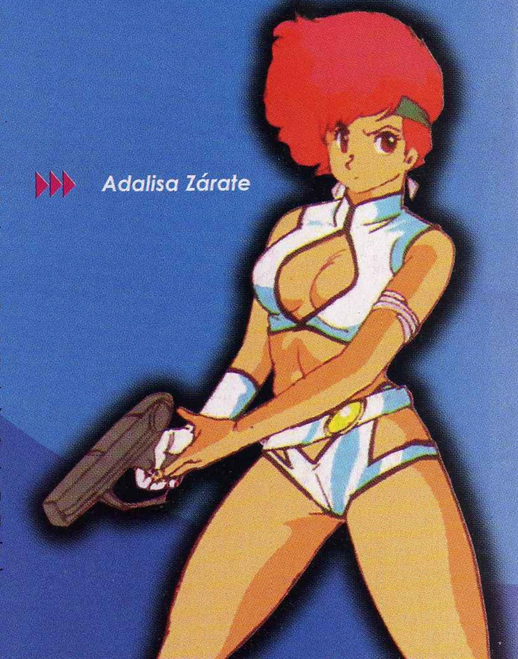
**Kei** y **Yuri**, las chicas en cuestión, se hicieron suficientemente populares para que además de las seis secuelas en novela que le siguieron (De las cuales la última, *Dirty Pair's Great Conquest* fue publicada en el 2006), dieran el paso a sus versiónes animadas para igual satisfacción del público, tanto en OAVs, como en serie de televisión.

La primera serie, titulada simplemente *Dirty Pair*, comenzó a transmitirse en Julio de 1985, y duró 24 episodios. En Diciembre de ese mismo año se produjo el primer OAV, *Affair of Nolandia*, que fue a su vez el encuentro del público americano con las destructivas chicas. En 1987, animados con el éxito de las novelas, se siguió con una serie de diez episodios, simplemente titulados *Dirty Pair OAVs*. Esta fue seguida por la película, *Project Eden*, en 1987 y por tres años las chicas fueron olvidadas en pro de otras mujeres con pistolas menos peligrosas, hasta 1990 con *Flight 005 Conspiracy*. Finalmente, la carrera animada de Dirty Pair terminó en 1994 con la serie de dieciséis episodios *Dirty Pair Flash*, que presentaba a las protagonistas con diferentes looks, pasados y una premisa un tanto distinta, donde los daños a terceros no eran tan notorios.

Pero la nota más curiosa de la historia de *Dirty Pair* nos viene desde Estados Unidos, donde Studio Proteus, los encargados de traducir mangas para Dark Horse, consiguió los derechos no para traducir *Dirty Pair*, ya que no había versión manga de la serie, sino para crear sus propias versiones. Escritas originalmente por Toren Smith y dibujadas por Adam Warren, para luego ser creadas exclusivamente por Warren, la versión americana de *Dirty Pair* es considerada por muchos como uno de los pioneros del amerimanga, así como la plataforma definitiva para impulsar la carrera de Warren, ya que con sólo seis volúmenes y tres historias cortas, es la favorita de muchos y le abrió las puertas a su autor para poder dibujar una versión americanizada de *Bubblegum Crisis*, con permiso del mismo *Ken'ichi Sonoda*, y más tarde, trabajar para Marvel, Image y DC.

**Si quieres que hablemos de alguna otra serie de los ochenta hacia atrás, escríbenos y con gusto haremos la investigación necesaria para incluirla en estos archivos del anime.**

Adalisa Zárate



# Buzón

¡Hola a todos!

Y bienvenidos de vuelta aquí, al buzón donde esperamos sus comentarios, apoyo y jalones de oreja para seguir mejorando ésta, su revista en nuestro email aym@vanguardiaeditores.com, y en nuestra direccion física Salvador Diaz Miron #156, Col. Santa Maria La Ribera, CP. 06400, Mexico DF. Tampoco olviden visitar nuestra página en http://www.vanguardiaeditores.com, donde podran encontrar suscripciones y números atrasados de todas nuestras publicaciones de Anime y Manga, y mucho más.

Y por supuesto,
ahora pasamos a las cartas.

Alberto Villa Romero se reconoce como un novato en esto del anime, y nos admite que jamás pensó que le pudiera gustar tanto, en particular, una serie de las que ha visto, que es nada menos y nada más que *Love Hina*. ¿Qué crees, Alberto? Pues sí, no eres el único que se sorprendió al tomarle el gusto a esta serie de Ken Akamatsu, que tiene fans alrededor de todo el mundo. Para tu conocimiento, ya hemos hablado de ella en el número 12 de Anime y Manga pero en lo que lo pides a nuestro sitio web, pues le vamos a dar una repasada pronta en el futuro, sólo porque nos lo pediste.

Camilo Alberto Gutiérrez Ortega, también es un lector nuevo que nos dice que es fanático absoluto de *Tsubasa Chronicle Reservoir* y *Ah!Megamisama*, pero le gustaría saber de cuántos episodios es cada una. Pues Camilo, te tengo una muy mala noticia para tu bolsillo, pero muy buena para tu corazón de fan: ninguna de las dos series han terminado aún. Tsubasa lleva, al momento de escribir esto, un total de 52 episodios en el anime, mientras que en el manga va por 18 volúmenes y contando. Por su cuenta, Keiichi y Belldandy van para el record de la pareja que más ha durado de 'manita sudada', ya que su serie animada cuenta con nada menos que 26 episodios de una temporada, 24 de otra, una película, Cinco OVAs, una serie de las aventuras de los chibis de las diosas, y nada más y nada menos que 34 volúmenes de manga en su formato original. Como puedes ver, va para largo.

Nora Paulina Enciso Bañuelos nos manda muchos saludos y nos pide, de súper favor, que hablemos de su cantante favorita, Kotoko, y si se puede también chismes de Ayumi Hamasaki. Bueno Nora, ambas se han portado muy bien últimamente, a comparación de las chicas de Morning Musume, pero tenemos a nuestros encargados de Musicanime con los oidos abiertos para complacerte en ambas peticiones.

Kristy Zuleth Medina Padilla nos dice que le fascina la revista, porque esta muy padre, pero que por favor, hablemos de Nurse Witch Komugi porque es una de sus series favoritas. Bueno Kristy, ya la pusimos en la lista de todas las peticiones por lo que espero que muy pronto la verás en nuestras páginas. Muchas gracias por escribirnos, y aquí están todos tus saludos desde el bellísimo Culiacán.

Y pues, se nos terminó el espacio... pero no se preocupen chicos, que en 15 dias regreso con más cartas, aquí en su buzón.



# LA ÚLTIMA Y NOS VAMOS

## Ficha Técnica

**Título:** *Bartender*
**Género:** Drama
**Director:** Masaka Watanabe
**Producción:** Palm Studio
**Manga Original:** Araki Joh (Guión), Kenji Nagatomo (Dibujo)
**Historia:** Yasuhiro Imagawa
**Diseñador de Personajes:** Hirotaka Kinoshita
**Actores y Personajes:** Takahiro Mizushima es Ryuu Sasakura
Ayumi Fujimura es Miwa Kurushima
Leo Morimoto es el Narrador
Mitsuru Ogata es Kamishima
**Número de Episodios:** 11
***Opening:*** *Bartender* por Natural High y Junpei Shiina
***Ending:*** *Hajimari no Hito* por Natural High

Ryuu Sasakura es el Cantinero del bar Eden Hall, un sitio pequeño y escondido, donde la gente con problemas viene a verlo. Ryuu además es famoso ya que tiene la particular habilidad de recordar las ordenes de sus clientes, sin importar cuanto tiempo ha pasado desde la última vez que vio a éste, en el orden exacto que fueron dadas. Su especial habilidad de observación lo ayuda también a decidir qué clase de bebida es la que su cliente requiere, incluso sin que este haga una orden especifica.

Basado en el manga de Araki Joh y Kenji Nagamoto, *Bartender* es una serie bastante corta, contando sólo con seis volúmenes en su formato original, y once episodios que demuestran un tipo de historia bastante desconocido en Occidente: Los mangas y animes dedicados a la clase media trabajadora de Japón, que son más similares a nuestras series dramáticas actuadas, que a los animes más populares que nos llegan de ese país.

Lo bueno: El estilo de narración, si bien extraño en un anime, le da un punto de originalidad bastante curioso. Todos los personajes explican sus motivos para actuar como lo hacen, su punto de vista acerca de sus problemas y sus deseos para el futuro, justo como si estuvieran platicándoselo a su cantinero de confianza. Todos, excepto el cantinero mismo, que si bien ayuda a sus clientes a entender sus problemas, es un misterio para los televidentes.

Lo memorable: El *opening*. Es un dueto con piano y banda de jazz muy adecuado a la atmósfera de la serie, que pone todo en contexto de inmediato, incluso si uno no entiende la letra. Entre los confusos monólogos y *flashbacks*, uno aprende más de la historia de los bares que pasando por una buena sesión de wikipedia. Las motivaciones de los personajes son explicadas claramente, pese a lo confuso de la narrativa, y uno puede sentir que termina el capitulo conociendo a los personajes bien. Al final, incluyen una receta de cocktail, pero únicamente explicando qué contiene, no cómo se prepara. El ending, por cierto, está filmado en *live action*, no animado, lo que da un toque bastante curioso al anime, reafirmando que está dirigida a un público bastante diferente al que estamos acostumbrados.

Lo malo: Las escenas con las botellas del bar no parecen animadas sino filmadas, y se salen completamente del argumento. Segundo, el hecho de que, por lo menos el principio del primer capítulo, todo parece ocurrir en una serie de monólogos de los protagonistas, más que en acción entre ellos. Las historias se entremezclan de manera algo confusa, y sus monólogos se mezclan entre sí, por lo que a primera vista la historia puede parecer poco clara. Todo eso hace que puede volver un poco tedioso a la larga. Y la explicación, levemente sacada de la manga del significado de 'bartender', o cantinero en inglés, rompe completamente el espíritu del primer episodio. Por otra parte, Ryuu se ve mucho más joven al moverse, de cómo se ve en las imágenes de promoción, lo que hace que uno se pregunte: ¿Qué hace un cantinero menor de edad en un bar?